

FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Rincones y proyectos de trabajo en educación infantil:

Una propuesta integrada fundamentada

Autora

M^a Blanca Puente Cartas

Tutor

Fernando Sánchez Lanz

4º Grado de Educación Infantil

Julio de 2014

FACULTAD DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Rincones y proyectos de trabajo en educación infantil:

Una propuesta integrada fundamentada

Autora: M^a Blanca Puente Cartas

Tutor: Fernando Sánchez Lanz

4º Grado de Educación Infantil

Julio de 2014

A mi marido Antonio, por estar a mi lado en los momentos más difíciles de este proceso formativo tan largo, animándome e iluminándome siempre con sus ideas ingeniosas. También quiero agradecer a Fernando Sánchez L., por hacer que aprenda en cualquier momento con sus indicaciones y por el seguimiento constante, pues ha hecho fácil lo difícil.

ÍNDICE

Introducción.....	Págs. 5-6
1. Fundamentación psicopedagógica del trabajo por proyectos y rincones: principios y principales teorías.....	Págs. 6-16
2. Propuesta práctica.....	Pág. 16
2.1. Jornada diaria.....	Pág. 17
2.2. Contexto de actuación.....	Págs. 17-18
2.3. Trabajo por rincones.....	Págs. 18-42
2.3.1. Fundamentación.....	Págs. 18-24
2.3.2. Rincones.....	Págs. 24-42
2.4. Trabajo por proyectos.....	Págs. 42-55
2.4.1. Fundamentación.....	Págs. 42-45
2.4.2. ¿Cómo surge el proyecto?.....	Págs. 46-47
2.4.3. 1er) Paso del proyecto: ¿Qué sabemos? ¿Qué queremos saber?.....	Págs. 47-48
2.4.4. 2º) Paso del proyecto: búsqueda de información.....	Págs. 48-49
2.4.5. 3ª) Parte del proyecto: desarrollo de actividades.....	Págs. 49-53
2.4.5.1. Preparatorios de la película.....	Págs. 49-51
2.4.5.2. Grabamos la película.....	Págs. 51-52
2.4.5.3. Visionado y montaje de nuestra película.....	Pág. 52
2.4.5.4. Estreno de cine.....	Págs. 52-53
2.4.6. 4ª) parte del proyecto: ¿qué hemos aprendido?.....	Pág. 53
2.4.7. Contenidos curriculares del proyecto.....	Págs. 53-55
3. Evaluación y seguimiento de la propuesta.....	Págs. 55-56
4. Conclusión.....	Págs. 56-58
5. Referencias bibliográficas.....	Págs. 58-59
Anexo.....	Págs. 60-74

INTRODUCCIÓN

Nuestra sociedad se encuentra en continuo cambio y el sistema educativo debe y necesita adecuarse a ellos también, para romper con la escuela tradicional que aún encontramos en nuestras aulas.

A lo largo de este Trabajo de Fin de grado: *Rincones y proyectos de trabajo en educación infantil: Una propuesta integrada fundamentada*, hablamos sobre diferentes teorías (empirista, racionalista y constructivista) que explican cómo aprende el sujeto, profundizando más sobre el marco teórico de una perspectiva social-constructivista que se adapta a las propuestas metodológicas que aquí se desarrollan (trabajo por proyectos y trabajo por rincones), con autores que lo avalan como Bruner, Ausubel, Vigotsky y Piaget.

Desde este marco teórico respondemos a cómo se genera el conocimiento en el individuo, incidiendo en el papel que dicha perspectiva tiene en los planteamientos metodológicos que nos ocupan.

Una vez establecidas las bases psicopedagógicas, hemos relacionado los conceptos anteriores, con los principios pedagógicos en los que se fundamenta de esta corriente epistemológica.

Posteriormente, se describe el contexto de aula supuesto para el que realizamos la propuesta de enseñanza que constituye el núcleo de nuestro trabajo. En este sentido, hemos considerado oportuno incluir, además, el desarrollo supuesto de una jornada diaria, explicando de forma simplificada la rutina metodológica diaria en la que toma sentido la propuesta de enseñanza que exponemos en la última parte del trabajo.

En esta última parte, fundamentamos nuestra propuesta de trabajo por rincones a partir de los principios pedagógicos del juego y de la interacción entre iguales, como forma de aprendizaje en el aula, y donde por medio de los espacios, materiales e interacciones que les proporcionamos, ofrecemos a los niños y niñas la oportunidad de construir conocimientos referidos a los contenidos establecidos en el currículum para la Educación Infantil.

Respecto al proyecto de trabajo que presentamos, fundamentamos el mismo en los procesos de construcción del conocimiento que implican la puesta en acción en el aula de los principios psicopedagógicos de que partimos. Un suceso espontáneo, supuesto, acaecido en nuestra aula da pie a que en la misma se desarrolle todo un proceso constructivo en torno a la “pregunta-interés” *¿Hacemos una película?*, proceso en el

que se desarrollan, a través de diferentes interacciones y procesos, aprendizajes y vivencias desde las que abordamos el desarrollo del currículum en nuestra aula.

1. FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA DEL TRABAJO POR PROYECTOS Y RINCONES: PRINCIPIOS Y PRINCIPALES TEORÍAS

El sistema educativo no ha realizado grandes cambios a lo largo de la historia, aún continua la educación tradicional, encorsetada en dinámicas establecidas. Nuestro sistema no se ha adaptado a los cambios vertiginosos que sufre la sociedad, ni a las novedades que las investigaciones, en el campo de la psicología, pedagogía, sociología, etc., vienen introduciendo, demandando, un cambio innovador que dé un giro a la escuela tal y como la conocemos hoy.

Escuelas con proyectos educativos integrados con bases como las de Pestalozzi y su atención al desarrollo evolutivo natural del niño, el Proyecto Roma y su organización del contexto del aula por zonas, según las áreas del desarrollo humano o las comunidades de aprendizaje, y Reggio Emilia, basada en los principios pedagógicos de Malaguzzi, son escuelas que en España se consideran innovadoras por la calidad de sus prácticas, pero en países nórdicos como Finlandia o Noruega, forman parte de la enseñanza habitual con la que se trabaja.

Para entender mejor la esencia de este trabajo, que se incluye dentro de las amplias perspectivas antes mencionadas, es necesario que expliquemos el sentido que para nosotros toman las palabras “rincones”, “proyectos de trabajo” y sobre todo, “integrado”.

Cuando hablamos del aprendizaje por proyectos o el trabajo por rincones, nos referimos a una concepción global de la enseñanza-aprendizaje, que rompe con el currículo cerrado lineal y preestablecido de una escuela tradicional. Los proyectos integrados o los rincones no son una metodología didáctica, en el sentido de una técnica a aplicar. Constituyen un constructo metodológico, una “forma de hacer” reflexiva y crítica, basada en los principios psicopedagógicos que a continuación veremos.

El trabajo por rincones y por proyectos, son procedimientos que se adecuan a las diferentes teorías que autores como Piaget, Vigotsky, Bruner o Ausubel han desarrollado para explicar cómo aprenden los sujetos.

Estas teorías, que podríamos enmarcar dentro de una perspectiva socio-constructivista, nos han dado a conocer las bases y principios del aprendizaje infantil, principios que

deben tomarse en consideración a la hora de afrontar la enseñanza en las aulas. Cuestiones como el aprendizaje activo de la teoría de Piaget, el aprendizaje significativo de Ausubel o la interacción con sus iguales para aprender a través de la socialización, en la teoría de Vigotsky, nos aportan claves para proponer ciertos criterios de enseñanza-aprendizaje que se adapten a las necesidades de los alumnos y las alumnas.

Cuando Jaume Carbonell (2001) habla sobre el concepto del conocimiento integrado, de la interdisciplinariedad y de la globalización, está cuestionando la fragmentación de la educación encorsetada y típica de la escuela tradicional y se acerca a una concepción, más cercana a los procesos de construcción del conocimiento infantil.

Según él, la interdisciplinariedad es la acción entre varias disciplinas que se interrelacionan, transfieren e integran contenidos entre ellas. En donde los docentes se coordinan para buscar puntos en común, conexiones, temáticas, etc., para generar una nueva área de conocimiento, más cercana a la realidad en torno a los niños y construyen su conocimiento.

Carbonell explica que cuando la interdisciplinariedad llega a este punto de interacción, ésta alcanza su grado máximo y entonces es cuando podemos hablar de transdisciplinariedad y de globalización.

Siguiendo la línea de este autor, la interdisciplinariedad máxima, la globalización o la transdisciplinariedad, suponen una nueva cultura pedagógica del centro integrada en el propio proyecto educativo, y donde el equipo docente debe comprometerse para trabajar de forma cooperativa. Además debe hacerse un tratamiento multidimensional del conocimiento, presentando éste de una forma global para poder entender la realidad, además de adaptar los conocimientos que se trabajan en la escuela, a las necesidades e intereses del alumnado, y para que puedan utilizarse en cualquier situación de la vida cotidiana.

Debe haber un mayor significado social presente, según Carbonell, en la relevancia del conocimiento educativo, mediante el uso de las diferentes fuentes de información, (acercando los cambios constantes en nuestra sociedad a la escuela).

Para entender por qué las propuestas de este TFG (trabajo por rincones, ambientes o proyectos de trabajo), se adecuan a los principios anteriormente mencionados, debo mencionar las características de estas propuestas.

En el caso de los rincones, el espacio del aula debe organizarse de tal forma que ofrezca varias posibilidades de acción, interacción, juego, autonomía, significatividad, etc. en contacto con un conocimiento global, real e integrado.

En los rincones los niños y las niñas manipulan, experimentan y juegan de manera autónoma; esto hace que el alumnado desarrolle sus capacidades según su propia evolución, actuando a su propio ritmo. De esta manera se adapta perfectamente a la individualidad y a las necesidades de cada alumno sin que exista ningún tipo de discriminación.

Además en este espacio dedicado al juego, el infante se socializa e interactúa con sus iguales, a través de la experimentación, la manipulación y el lenguaje.

En cuanto al trabajo por proyectos, es un plan de acción que no tiene nada que ver con la transmisión de ideas del docente, como en la escuela tradicional, sino que es un recurso social y comunitario, pues a partir de los intereses del alumnado se desarrolla una investigación, o una “construcción”¹, en la que se hace necesaria la participación y la organización del grupo-clase.

Este modelo globalizador se adapta perfectamente a la forma espontánea de cómo aprende el infante, y se acomoda a los principios de aprendizaje de una perspectiva socio-constructivista.

Tal y como Vigotsky (Antonio Giner, G. y Ramón Urios, G., 1990) o Piaget (Kamii C. y DeVries. R, 1985), (entre otros autores) nos muestran que el aprendizaje es un proceso social e individual, ya que es el propio infante, el que a partir de sus propias conclusiones y reflexiones, desarrolla su propia inteligencia, a partir de las interacciones sociales que mantiene con sus iguales y sus mayores.

En esta perspectiva, el papel del educador pasaría a ser el de orientador, coordinador, guía o motivador del trabajo del aula. Su labor además es la de configurar un ambiente de trabajo cooperativo de búsqueda y aprendizaje, a la vez que es reflexivo e investigador de su propia práctica, teniendo presente la formación continua, vinculada a la investigación-acción, para llevar a cabo esta práctica.

Si el punto de partida para el trabajo del aula son los intereses de los infantes, los contenidos a trabajar van a estar vinculados a su vida, a las preguntas que se hacen motivando su aprendizaje. Además si la educadora/or ayudase a conectar los conocimientos ya aprendidos con los nuevos que va a aprender (Kamii C. y DeVries. R,

¹ El término “construcción” en este contexto hace referencia a que en educación infantil hay proyectos de trabajo que se desarrollan entorno a un “hacer algo” y no solo a responder a un interrogante. Por ejemplo, “hacer un teatro” o “hacer una caseta de feria”, pueden perfectamente construirse en proyectos de trabajo.

1985), ayudará al niño a adquirir un aprendizaje significativo y cubriría las necesidades de los alumnos y las alumnas.

Por ello la propuesta que hagamos de los rincones o de los proyectos para trabajar en el aula, debe responder a las necesidades e intereses de los educandos, dejándoles que experimenten de manera autónoma.

Para explicar por qué se adapta tan bien el trabajo por proyectos al aprendizaje del niño, debo plantear la forma que tiene éste de construir conocimientos.

El constructivismo Piagetiano, intenta explicar de una manera profunda cómo el sujeto desarrolla su propia inteligencia. La pregunta más relevante para la educación infantil que esta teoría trata de responder, entre otras cuestiones, es: *¿cómo aprende el niño o la niña?* Ya que solo entendiendo cómo aprenden, podremos proponer recursos educativos que se adapten a este pensamiento, y por ende, adaptarlo a la manera espontánea, a la lógica, que tiene el infante al hacerlo, con los procesos de construcción del conocimiento.

Desde el punto de vista de Piaget (Kamii C. y DeVries. R, 1985, p. 24), aprender consiste en atribuir un significado propio y personal a la nueva información, estableciendo relaciones entre ésta y sus conocimientos previos. Para ello, la actividad mental del sujeto es imprescindible y aporta también, que “cada concepto se basa y está construido sobre una red completa de otros conceptos”.

Existen otras corrientes epistemológicas o teorías que explican de diferente manera cómo el infante desarrolla su conocimiento.

En primer lugar, la perspectiva *empirista* pone el énfasis en lo externo al niño o a la niña, considerándolos como una tabla rasa en la que se inscriben las experiencias. Esta corriente se caracteriza por dar peso en el aprendizaje a las manipulaciones de objetos, a la experiencia sensorial del infante.

En segundo lugar, la perspectiva *racionalista* se presenta de forma contraria a la empirista, puesto que cree que los sentidos conducen a los educandos erróneamente a ilusiones perceptivas. El racionalismo defiende que la razón (acción de pensar) es innata y que el conocimiento proviene de dentro de la mente.

Es a estas dos perspectivas que se opone la *constructivista* subsumiendo la perspectiva empirista y la racionalista, aunque con mayor predominio de esta última. Para Piaget la experiencia sensorial por sí sola no llevará nunca al niño o a la niña a adquirir la necesidad lógica estableciendo el constructivismo como el proceso por el cual un

individuo desarrolla su propia inteligencia y su conocimiento adaptativo a través de la experiencia sensorial integrada en esquemas de conocimiento.

Desde las aportaciones que realizan Kamii C. y DeVries. R. (1985) sobre la teoría de Piaget, de cómo se desarrolla la inteligencia, se describen cuatro factores que explican la construcción de conocimientos y el desarrollo de la inteligencia. En ella encontramos: (a) *La maduración* biológica que tiene el sujeto, (b) *las experiencias con los objetos* que se produce a partir de dos tipos de conocimiento: el físico, que es la captación de las propiedades de los objetos a través de los sentidos y consiste, en la interacción del sujeto con el medio a través de sus acciones; y el conocimiento lógico-matemático, que es proceso interno que realiza cada individuo estableciendo relaciones entre las propiedades de los objetos, conociendo mediante comparaciones, clasificaciones y ordenaciones, y utilizando el lenguaje y la simbolización. (c) *La transmisión social*, que consiste en la transferencia de los conocimientos y normas que rigen nuestra sociedad, que es llevada a cabo por los adultos de la sociedad hacia los más pequeños. Y por último (d) *la equilibración*, ésta regula la influencia de los otros tres factores anteriores, a través de “un proceso interno regulador de la diferenciación y la coordinación, que tiende siempre a una adaptación creciente” (Pp. 26-31).

Entonces, si hablamos de una propuesta educativa y lo enlazamos con los cuatro factores de la construcción del conocimiento de Piaget, *la maduración* tiene que ver con el desarrollo biológico en el que se encuentre el niño o la niña.

Así que este factor influye tanto en lo que cada niño es capaz de hacer o aprender en cada momento de su desarrollo como en los conceptos o ideas previas que tenga cada infante, por eso debemos las educadoras/es tenerlo en cuenta para adaptar los ambientes y propuestas de aprendizaje que hagamos en el aula.

En una misma clase, nos podemos encontrar educandos con distinto desarrollo madurativo. Un caso muy común, es el de ver a niñas y niños nacidos en enero y otros tantos nacidos en diciembre dentro de un mismo grupo de edad, pero con una diferencia biológica considerable en muchos casos.

Debemos dejar de contemplar la diversidad de edades como un inconveniente, sino como algo aprovechable, organizando una buena acción educativa que respete los ritmos de aprendizaje de cada alumno o alumna, que potencie el aprendizaje entre iguales y que valore los agrupamientos de diversas edades dentro del aula; según Paniagua y Palacios (2005), los más pequeños enriquecerán su lenguaje, su juego y su experimentación y los más mayores aprenderán enseñando a los más pequeños.

También podemos encontrar infantes con necesidades fisiológicas distintas, que influyen en su bienestar condicionando su capacidad de aprendizaje. Por esta razón debemos buscar una respuesta organizativa en el aula a estas diferencias biológicas y establecer un horario flexible que respete esta circunstancia. Además, todas estas necesidades madurativas deben trabajarse en colaboración con las familias.

Como norma general, todas las niñas y niños deben ser atendidos en función de sus necesidades. Debemos respetar la diversidad de nuestras aulas ofreciendo ofertas diversificadas (como una buena organización del grupo dentro del aula y una metodología adecuada), que den respuesta a todas estas diferencias.

En cuanto al factor que hace referencia a *las experiencias con los objetos*, es necesario por parte del docente tenerlo presente y generar situaciones reales para que el niño y la niña puedan entender el mundo en el que viven. Solo a partir de las experiencias vividas asimilará los conocimientos, entenderá la realidad y además comprobarán sus posibilidades y sus limitaciones.

Para que el conocimiento lógico se produzca, uno de los factores implicados es el conocimiento físico (si bien, en la realidad son inseparables los tres tipos de conocimiento en la construcción del pensamiento: el conocimiento físico, el social y el lógico-matemático).

El conocimiento físico son las propiedades de las cosas en sí, y consiste en captar éstas a través de los sentidos. Se consigue a través de la interacción del sujeto con el medio por medio del mecanismo de abstracción simple, que según Chamorro, (1992, p. 55), “consiste en la abstracción por parte del sujeto de las propiedades que se pueden observar en los objetos y la realidad exterior. Para ello hace falta activar las sensaciones y las reacciones de los objetos mediante la acción sobre ellos. El conocimiento pleno de los objetos no puede adquirirse mediante la lectura, o la observación de ilustraciones, sino teniendo relación con los objetos”.

Según Piaget (Kamii C. y DeVries. R, 1985, p. 16) “la única forma en que el niño descubre las propiedades físicas de los objetos, es actuando sobre ellos y descubriendo cómo éstos reaccionan a sus actos”. Todo el proceso de conocimiento de su entorno, se produce a través de los sentidos, por lo tanto en la escuela, estimular los sentidos es clave para que el niño o la niña descubran la naturaleza física de éstos.

La experimentación es un aspecto fundamental para el aprendizaje del infante, necesita actuar sobre los objetos, manipular y comprobar sus características y ver el resultado de sus acciones, además debe estar acompañado de la reflexión. Es aquí donde la maestra

entra en acción y debe estar atenta a los resultados y los procesos que el educando tenga con respecto a sus acciones y acompañarlas de verbalizaciones adecuadas².

Estas actuaciones se producen por medio del juego. El juego es la forma que tienen los educandos de aprender, conocer y vivir, sin la necesidad de la presencia constante de un adulto, ya que estas actividades le producen placer y disfrute. A partir de la teoría de Piaget, el juego podría decirse que son las acciones que el educando realiza de forma voluntaria sobre los objetos.

Para que el juego tenga intencionalidad educativa en el aula, es necesario tener materiales adecuados y accesibles, y un espacio y un tiempo en donde el niño sea libre para expresar y experimentar lo que quiera con ellos. Más adelante se especificará de qué manera está justificado este apartado.

Con respecto a la *transmisión social* ésta guarda relación con la socialización, y hace referencia al tercer conocimiento implicado en la construcción del conocimiento: el conocimiento social. El conocimiento social, consiste en asignar normas, convenios y signos que rigen nuestra sociedad. Tiene su origen en los sujetos agrupados en sociedades y lo hacen a través de los sentidos y del lenguaje verbal y escrito.

Esto se logra a partir de la interacción del sujeto en el medio social. Para ello nos hacen falta categorías mentales con las que archivar códigos simbólicos, como el lenguaje (conocimiento lógico-matemático) y el conocimiento de los objetos y lo que simbolizan (conocimiento físico).

La transmisión se efectúa fundamentalmente desde la lengua, y es el adulto en este sentido, el punto de referencia para el educando. Ello implica que en el aula la maestra o el maestro deben hablar a los niños, acompañar su actividad con la palabra, celebrar fiestas de su propia cultura, construir juntos las normas, etc².

También el adulto debe generar un ambiente cálido que ofrezca seguridad en el alumnado y en el que pueda hablarse, para que puedan expresarse con libertad permitiéndoles establecer relaciones con los demás y experimentar en el medio que les rodea.

Ahora bien, para Piaget existe un proceso específico y que es preciso para el desarrollo de la inteligencia: se trata de la *equilibración*. Ésta regula la influencia de los otros tres factores anteriores (la maduración, las experiencias con los objetos y la transmisión social). El educando, no solo conoce a través de la manipulación, la experimentación o

² Este planteamiento enlaza con las teorías de Vigotsky y la ZDP, con las de Ausubel y el andamiaje, o Bruner por medio de la interacción. (Giner, G. Antonio Y Urios, G. Ramón, 1990).

el habla, sino que fundamentalmente tiene que pensar, razonar, reflexionar... estamos hablando del conocimiento lógico-matemático. Éste consiste en establecer relaciones entre las propiedades de los objetos. Los sujetos, conocen mediante comparaciones, clasificaciones y ordenaciones, utilizando el lenguaje y la simbolización.

Tienen su origen en cada sujeto socializado, a través de la inteligencia y mediante el mecanismo de abstracción reflexiva. Según Chamorro (1992: 56) “La abstracción reflexiva actúa sobre todas las actividades cognitivas del sujeto, esquemas, coordinación de acciones, operaciones y estructuras, para separar ciertos caracteres y utilizarlos para otros fines (nuevos problemas, nuevas adaptaciones, etc.). Puede observarse en todos los estadios, desde el nivel sensomotor hasta los niveles superiores”.

Para que el proceso lógico-matemático se produzca es necesario que se de una acción interiorizada, es decir, lo que cada uno interpreta sobre esa misma cosa de manera individual y lo que le aporta física y socialmente a cada individuo las cosas cuando son interiorizadas. Por esta razón es necesario tener en cuenta la individualidad de los infantes y atender cada necesidad en el aula.

En cuanto a la relación que hago entre el proceso de equilibración con la propuesta educativa, es la de que los educandos hablen sobre lo que hacen, reflexionen sobre sus producciones, sus pensamientos, que realicen hipótesis, traten de anticipar acciones y las representen, lo que implica que el error pasa a ser considerado un paso necesario en la construcción del conocimiento en lugar de algo a eliminar.

Es decir, no solo que los infantes experimenten sino que también investiguen. Por esta razón tanto el trabajo por proyectos, como en el trabajo por rincones, se fundamentan tan bien en cómo aprenden los educandos desde la perspectiva socio-constructivista, con la que nos venimos refiriendo: a través del juego espontáneo, autónomo y de la investigación en el aula.

Para llevar a cabo la investigación es necesaria la acción del sujeto. Pero no solo la acción física, sino también la acción intelectual. Como educadores nuestra responsabilidad debe ser, que las acciones de cada educando sean cada vez más autónomas, es decir, debemos conseguir que el infante logre actuar por sí mismo.

Para ello, se debe dar la importancia al alumnado de poder elegir o decidir con libertad, si bien considerando al mismo tiempo que son necesarios ciertos límites en el periodo infantil, que le permitan estructurar su actividad.

Para ello, Piaget estudia dos tipos de sanciones, que los adultos utilizan para que los niños y niñas cumplan con las normas: las sanciones expiatorias, en las que el infante

cumple la sanción por obligación y no entiende la relación que existe entre la sanción y lo que ha hecho mal; y la sanción por reciprocidad, en donde la niña o el niño entiende la relación que existe entre lo que ha hecho mal y su sanción. En ésta última, el propio educando cumple la sanción no por obligación, sino porque el respetar esta norma sí tiene sentido para él o para ella.

Educativamente hablando, la autonomía moral a la que se refiere Piaget, es decir, la adquisición de normas sociales y su cumplimiento, deben construirse a través del interés personal y el razonamiento de cada enseñado, partiendo de las relaciones sociales y de las acciones que establezca en el medio.

Todo ello puede realizarse, si en el aula el adulto reduce al mínimo su poder o mandato sobre el educando, dejando que la propia alumna o alumno actúe desde su propio interés sobre las cosas y sobre todo de manera autónoma, investigando, reflexionando, etc., para que descubra el mundo en el que vive, tanto de forma física, moral e intelectual pensando por sí mismo y llegar a tomar decisiones autónomas.

Estos son los fundamentos psicopedagógicos que ponen en correspondencia el trabajo por proyectos y rincones con la perspectiva socio-constructivista en los que se sustentan, pero también encontramos otros fundamentos pedagógicos básicos en los que se basa nuestra propuesta de enseñanza.

Uno de los pilares esenciales para que la criatura consiga construir su propio aprendizaje, es partir de una enseñanza *significativa*. Para que los educandos consigan que lo que aprenden, sea verdaderamente construido, es imprescindible que el conocimiento que aprenda esté relacionado o pueda utilizarse en la realidad, o dicho de otra forma que le sirva en su vida cotidiana.

La significatividad de los contenidos que propongamos en el aula, además de que sean reales, deben ser cercanos a ellos e interesantes. Éste último criterio se refiere a la motivación intrínseca del alumnado hacia lo que se quiere aprender.

Si un infante está interesado en un aspecto de la realidad y cubrimos esa necesidad de curiosidad, dejando actuar sobre el medio y reflexionando, sacando hipótesis, investigando sobre él, y estableciendo relaciones entre el conocimiento previo que ya teníamos sobre esa realidad, con los nuevos conocimientos que se realizan a través de las reflexiones, estaremos llevando a cabo el principio de enseñanza significativa.

También es de vital importancia para lo anterior, que se presente la realidad del infante de una forma global, pues a estas edades el niño y la niña entienden el mundo de esta manera. Si como educadoras o educadores les presentamos los contenidos de una forma

fraccionada, separada por áreas o disciplinas, a los infantes les costará que lo que se trabaje de esta forma llegue a tener significado para ellos o para ellas.

Por otro lado debemos ofrecer, un entorno adecuado que dé seguridad al niño o a la niña para que puedan actuar con libertad. Esto se consigue con afectividad, y valorando, entendiendo y cubriendo las necesidades de cada educando.

El afecto en la escuela es de vital importancia puesto que los infantes quieren sentirse queridos y escuchados, en un espacio donde van a pasar la mayoría de su tiempo diario. Es de recibo que la afectividad, la escucha y el respeto sean principios básicos para conseguir confianza y cooperación de todos los integrantes del aula.

Cuando hablamos de respeto, también nos referimos al respeto de las diferencias y a la atención a esta diversidad infantil.

Nos va a ayudar a conseguir atender a la diversidad del aula, el conocer a nuestros alumnos y alumnas. Para ello podemos ayudarnos de la información que las familias nos proporcionen, además de la observación y vivencia que compartamos de los momentos, tanto individuales como colectivos, que tengamos con cada uno de nuestras alumnas y alumnos.

Al entender y conocer la individualidad del alumnado, con una buena propuesta educativa, podremos cubrir las necesidades afectivas, sociales, físicas, cognitivas, etc., originando una relación estable de confianza entre infantes-adulto y viceversa, acercándonos a proporcionar una educación de calidad para todas y todos.

Para ayudar a la significatividad de los contenidos, al interés por aprenderlos y a la afectividad entre los participantes del aula, es fundamental la participación de las familias.

Al participar las familias en las actividades de aula se establece una relación positiva entre éstas y la escuela, ayudando al educando en su desarrollo tanto en la ella como en casa. Muchas familias, si no la mayoría, tienen ganas de implicarse en la educación de sus hijos e hijas, y es necesario que el docente cree situaciones para fomentar esta implicación.

Se debería formar a las familias ofreciéndoles recursos necesarios que les ayudasen a entender las programaciones del aula y el Proyecto Curricular de Centro, para que tenga coherencia la educación dentro de la escuela y fuera de ella, fortaleciendo los vínculos entre sí de educadora/or-niñas/os-familias.

Por último, aunque no por ello menos importante, para conseguir una evaluación que dé respuesta a todos los argumentos anteriores ya expuestos, es necesaria una evaluación

adaptada a la individualidad de los infantes, que sirva para el cambio o mejora de nuestra propuesta educativa y no como medición de conocimientos.

Para eso sirven las evaluaciones, para ajustar la acción educativa a las necesidades de cada niño/a, modificando la respuesta educativa de los profesionales en función de los resultados de la evaluación. Compartir esta información sobre el niño/a y la escuela con otros agentes educativos, implica también generar procesos de reflexión.

Existen muchísimos momentos para evaluar y debe hacerse de forma continua y no solo en momentos puntuales. Podemos realizar las observaciones (Paniagua y Palacios, 2005) en las microintervenciones, en las actuaciones de acompañamiento, en la interacción cercana al niño/a, participando en su actividad, seleccionando momentos para hacerlo de forma sistemática, etc. Esto nos proporcionará una fuente interminable de datos.

En cuanto a qué evaluar, si se establecen criterios muy cerrados hacemos que se infravaloren a algunos niños, y también suponen que todos deben necesariamente pasar exactamente por los mismos aprendizajes a la misma edad, y no se respetaría el principio de atención a la diversidad en donde se deben respetar los ritmos de aprendizaje de cada infante.

Se deberían evaluar algunas habilidades y conocimientos, valorando las actitudes y las características más peculiares del estilo de aprendizaje de cada niño/a y en línea con la diversidad. También los intereses, las preferencias, etc., que ayudan al docente a tomar decisiones en el aula y a adecuar su intervención educativa³.

2. PROPUESTA PRÁCTICA

Presentamos a continuación la propuesta práctica en la que concretaremos el trabajo por rincones y proyectos, en un aula de infantil en base a los presupuestos teóricos.

En la medida en que este TFG no está vinculado a las prácticas, la propuesta se enmarcará en un contexto de actuación supuesto. En este sentido vamos a presentar aquellas características del contexto de actuación, que sean necesarias o determinantes para el desarrollo del proceso.

³ La evaluación debe centrarse por tanto, en el análisis de la evolución del aprendizaje y el desarrollo de cada niño (actualizando su punto de partida y los obstáculos encontrados y los logros obtenidos) y simultáneamente, en el análisis de la actuación y propuesta docente, de cara a permitir una reflexión que redunde en una mejor oferta educativa para el aula y para cada alumno concreto.

2.1 Contexto de actuación

Tanto el contexto de aula como a las propuestas prácticas que aquí les presentamos, están basados en un supuesto que justifican nuestros principios. Este supuesto imaginado es el ideal de escuela y de aula que todo docente querría; pero aún así es un proyecto que está enmarcado dentro de las legislaciones actuales vigentes.

El centro escolar de este supuesto práctico, hace referencia a un colegio público, de un entorno urbano, con nivel socio-económico medio-bajo. Además el equipo educativo trabaja en la misma línea plasmada en este trabajo, y tanto el equipo de ciclo como las familias colaboran en este sentido para llevarse a cabo.

El nivel de edad al que van dirigidos estos supuestos prácticos, es la del aula de 5 a 6 años. El alumnado está acostumbrado a trabajar a través de esta dinámica educativa, pues llevan tratándolo desde los 3 años. En el aula no hay ningún infante con necesidades educativas especiales, pero sí la diversidad que podemos encontrar en las aulas.

Existen de esta manera niñas y niños que se están aproximando a la lectura y a la escritura, y sin embargo otros que están aún lejos de conseguirlo. Por esta razón está planteado e iniciado el proceso de lecto-escritura en la clase, pero siendo conscientes de que este proceso no es un propósito que deba alcanzarse en la etapa de Educación Infantil.

Dispongo de un aula de 50 m² diáfana, con muy buena iluminación⁴. También dispongo de bastantes recursos materiales muy variados, adecuados a las distintas edades y seguros. Muchos de los materiales son fijos y se encuentran presentes en el aula durante todo el curso escolar, y otros van a ir cambiándose según los intereses de los infantes, y según el estado físico del material.

También la escuela cuenta con espacios fuera del aula, que consideramos como educativos. Hablamos entre otros espacios de la zona de motricidad y usos múltiples y el patio, que están enfocados al desarrollo de la actividad física fundamentalmente.

2.2 Jornada diaria

⁴ Véase en el anexo la disposición y la distribución del aula por rincones.

En la jornada de trabajo diario de esta aula, se tiene en cuenta la flexibilidad de los horarios, así que éstos serán aproximados. El aula funcionará de la siguiente manera: Sobre las 9 hrs. se producirá la entrada a la clase y nos daremos la bienvenida y los buenos días en la asamblea. Este espacio está dedicado a que el infante exprese sus inquietudes y preguntas. A partir de momentos como este, es de donde parten muchas ideas sobre los proyectos investigativos que realizaremos en el aula.

Después toca el turno del trabajo por proyectos que estemos investigando en ese momento. Es en la misma asamblea donde organizamos los equipos de trabajo según sus propios intereses, es decir, ellos eligen el trabajo que quieren realizar (su elección está muy relacionada con el desarrollo cognitivo que tiene cada infante).

Sobre las 10:30hrs. se produce el desayuno; este tiempo compartido debe ser de disfrute y de relaciones con los demás. Cuando van terminando salen al patio, su duración es de 1h aproximada (el acceso al patio se produce desde el aula y se puede observar por sus grandes puertas de cristal, todo lo que pasa tanto en el aula como en el patio)⁵.

Cuando terminan la hora del patio (sobre las 12hrs. Aprox.), nos dirigimos a la sala de usos múltiples para realizar alguna actividad dirigida de relajación y lúdica (también utilizamos la sala de usos múltiples para el desarrollo de la psicomotricidad).

Volvemos al aula y realizamos el trabajo por rincones durante 1h más. La elección de los rincones es realizada (al igual que en la elección del grupo en trabajo por proyectos) por los educandos.

Al finalizar la jornada (terminamos el día sobre las 14hrs.) organizamos una asamblea final, en donde expresamos lo que hemos hecho, qué es lo que más nos ha gustado del día, etc. Este espacio de tiempo nos servirá para evaluar diariamente los contenidos, los intereses y las motivaciones de los infantes⁶.

2.3. Trabajo por rincones

2.3.1. Fundamentación

El juego es una actividad que siempre se ha vinculado con la infancia y ha servido de estudio a muchos autores, que han ofrecido modelos educativos e incluso explicaciones evolutivas al desarrollo del niño o de la niña a través de él.

⁵ Ver la disposición del aula y el acceso al patio en el dibujo del anexo.

⁶ Ver el horario de esta aula en el anexo.

Fundamentales han sido, como hemos visto, las aportaciones de Piaget al respecto, pero también encontramos otras.

Garaigordobil (José I. Navarro. G, y Carlos Martín B (Coord.) 2009, pp. 112-113) desarrolla siete particularidades del juego, que explican perfectamente el carácter de éste. Con ello podemos argumentar por qué proponemos en el aula el aprendizaje por rincones y cómo estas características están relacionadas con algunos de los principios que proponemos en el supuesto en que vamos a concretar nuestra propuesta.

- El juego es *placer*, pues todo el que realiza esta actividad realiza valoraciones positivas.
- *Libertad*: el infante debe sentirse libre para actuar como quiera.
- *Es un proceso*: pues no tienen metas o finalidades extrínsecas, sino que la motivación de la actividad es intrínseca.
- Implica *acción*.
- La *ficción*, implica al infante de librarse de las imposiciones de lo real.
- Es una *actividad seria* para la niña o el niño.
- *Implica esfuerzo*, incluso mayor cantidad de energía que una actividad obligatoria.

El juego al tener una condición motivadora, creativa y placentera, hace que afecte al desarrollo afectivo, psicomotor, social, cognitivo y lingüístico del niño; que puede utilizarse como forma globalizadora de los contenidos que se vayan a trabajar en la clase.

Según Paniagua y Palacios (2005), a través del juego se explora, se descubre, se experimenta, se comprende, se consolida... Existen varios tipos de juegos como por ejemplo, el juego con objetos, de roles, de normas, de construcciones, de exploración autónoma o de participación en grupo.

A finales del año y medio y entorno a los 2 años, aparece el juego simbólico. Piaget nos explica que la finalidad de este tipo de juego, es la de explorar la realidad a través del mismo mostrando los conocimientos que tienen sobre esa realidad.

Las relaciones entre iguales son una fuente de vivencias y aprendizajes muy importantes. A través de la intervención del adulto aportando contextos de aprendizaje y de relaciones, los educandos van formando su conocimiento de la realidad. Vigotsky (José I. Navarro. G, y Carlos Martín B. (Coord.), 2009), comprendía el juego como un motor esencial en el desarrollo, pues en la infancia es donde se adquieren la mayoría de

las capacidades superiores y es a través de la interacción social, cómo la criatura, asimila los bienes culturales y los saberes de la sociedad en la que vive.

También el juego permite la adquisición de conocimientos y esquemas mentales ligados a objetos, situaciones, escenas e historias concretas. Además de elaborar con ese conocimiento, otro nivel superior, más abstracto, desligado de los objetos pero que están estrechamente relacionados.

Para ello es necesario crear un contexto rico en objetos, situaciones y relaciones, donde actúen, manipulen, exploren y jueguen para ir formando esquemas de acción y descubriendo la realidad más cercana, sus posibilidades y sus limitaciones.

El juego es el principal elemento que vamos a utilizar en nuestra propuesta educativa con las alumnas y alumnos de Educación Infantil. Por esta razón, una de nuestras proposiciones para trabajar en el aula, son los rincones.

Los rincones son un tipo de organización del aula, separada por espacios, asignados a distintos juegos, y en donde nuestro alumnado realiza diferentes actividades a la vez. Algunos ejemplos de rincones podrían ser: el del teatro, el del juego simbólico, el de la casita, el del mercado, el de las construcciones, etc.

Con materiales adecuados y tiempos dedicados a tal efecto, se espera que los infantes descubran y trabajen los contenidos del currículum; siempre claro está, ayudando los docentes a conectar las actividades que realizan en los rincones, con la reflexión sobre ellas.

Con el juego los infantes comparten juguetes, ideas, sensaciones, alegrías, angustias, etc. A partir de todas estas experiencias vitales cooperativas con sus iguales, realizan actividades libres, que les ayudan a desarrollarse y a crecer.

Las actividades que predominan en estos espacios, son de juego libre y el docente interviene solo en momentos cruciales como pueden ser el conflicto, sugerencias de actividad, invitaciones a fijarse en lo que hacen otros, o algunas propuestas claramente directivas. Todo ello para abrir nuevas posibilidades de aprendizaje y de relación.

En los rincones se aprenden de forma global los contenidos de las tres áreas establecidas en el currículum de la Orden de 5 de agosto de 2008, *por la que se desarrolla el currículum correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía*, ya que se les presenta este espacio lleno de materiales relacionados, y que permiten actividad constructiva con los mismos. Por ejemplo si propusiésemos el rincón del teatro, los materiales que nos podríamos encontrar serían: un espejo, sombreros, pelucas, maquillajes, disfraces, ropa usada, etc. En este rincón, son los propios infantes los que a través de su imaginación y

por medio del juego y las interacciones con sus iguales, van tocando aspectos como el conocimiento de sí mismo o el lenguaje (verbal o corporal) presentados en el currículo, sin necesitar la constante presencia del adulto y de forma espontánea.

Nunca la maestra o el maestro deben planificarlo todo dentro de los rincones, sino que como educadores debemos confiar en la capacidad de nuestros educandos, respetando sus inquietudes, sus motivaciones, etc., que se corresponden con los propios ritmos de desarrollo de los infantes, dejando la actividad libre del juego de la niña y el niño.

Por eso el juego por rincones, permite realizar actividades adaptadas a las características de todos los niños y las niñas del grupo. De esta manera cada uno de ellos irá avanzando según sus propias capacidades, al tiempo que nos permite a los educadores escuchar y atender las necesidades de los alumnos en las diversas situaciones de aprendizaje, ayudándoles a reflexionar, a interesarse, a idear, a discutir y a tomar decisiones de forma diferenciada según las peculiaridades de cada criatura, interviniendo y modificando lo que sea necesario para que superen sus dificultades.

También los rincones respetan la individualidad de cada integrante del aula, pues son ellas y ellos los que eligen el rincón según sus propios intereses. Debemos prestar atención a lo individual y a lo que pasa grupalmente, generando interacciones de acompañamiento cercano.

Si contamos con la colaboración de voluntarios y familiares en el aula, se multiplicarían las oportunidades de acompañamiento individualizado. Si sólo hay un adulto en el aula, la organización de ésta es clave para poder utilizar esta metodología por rincones.

El juego en los rincones será educativo si se desarrolla en un clima de afecto y seguridad y en interacción con otros. Es pues, la mejor forma que tienen de aprender significativamente a estas edades, además de ser un medio de expresión y comunicación, en el que el alumnado puede mostrar sentimientos y emociones que quizás no sabrían manifestar en otras condiciones.

En cuanto a los aspectos esenciales de la organización podemos decir, que es importante que existan entornos claramente acotados y suficientemente equipados. Estos espacios se suelen delimitar con muebles bajos, cortinas, etc., que permitan que cada espacio incite a un tipo de actividad, de juego, al grupo que ocupe ese rincón.

Los materiales de cada lugar deben ser diversos y de calidad. Deben estar organizados, etiquetados y pueden variar a lo largo del curso cuando se rompen o se pierde el interés

por ellos. Un mismo material puede servir según el momento de desarrollo en el que se encuentre el enseñado y según sus intereses.

Cuando los espacios no están bien definidos y hay escasez de material, se empobrece la acción educativa impidiendo su uso autónomo y generando conflictos entre las niñas y niños. El exceso de material y por ende de estímulos, invita a sacar todos los materiales provocando que no se centren en nada. Por tanto, el equilibrio, el ajuste entre la demanda del alumnado y la oferta posible, deben ser considerados.

La calidad de los materiales es necesaria, para que resistan el trote que los infantes van a proporcionarles a través de su manipulación y el juego, y es básico que sean seguros también, cumpliendo la normativa establecida al respecto.

Es responsabilidad del docente renovar los materiales retirándolos, intercambiándolos con otras aulas, etc., y ser responsable de su mantenimiento. Es necesario este proceso de cambio, pues el material deteriorado invita a que los infantes no lo cuiden.

Debe haber normas de utilización, reparaciones compartidas, etiquetado de los recipientes en donde se guardan los materiales, etc., fomentando el cuidado y el respeto.

Todo esto puede influir en el coste de los materiales, pero existen materiales imprescindibles que no son nada costosos, como la utilización de objetos cotidianos, de la naturaleza o reciclados, fundamentales para la experimentación y la creatividad en Educación Infantil.

Para el orden de los materiales y el tiempo, son necesarias unas normas de uso y convivencia adecuada, que se construyan grupalmente, permitiendo a los infantes la construcción de los mismos, en la que se emplearán soportes gráficos, rituales y marcadores, que permitan situar el comienzo, el desarrollo y el final de la actividad.

Con respecto a las normas, la recogida de material es una actividad que impulsa el orden y la responsabilidad, sirviendo como una acción de clasificación, comparación de cantidades, identificación de cualidades, etc. Además fomenta la autonomía, ya que es la propia criatura la que elige, toma y guarda el material.

Con respecto a la evaluación de la actividad libre de los educandos en estos espacios (los rincones), utilizaremos indicadores que nos faciliten la observación rápida, concreta y de calidad, con respecto a las capacidades que los niños y las niñas potencian en sus actividades. También deberemos observar qué tipo de rincones eligen y su frecuencia de uso, y el tipo de actividad que cada educando y su grupo desarrollan en ellos.

Son imprescindibles algunos momentos de reflexión sobre la actividad que se está llevando a cabo, así como evitar los tiempos de espera muy prolongados en la puesta en común de todo el grupo.

En los rincones que se ofertan en este aula ficticia de 5 a 6 años, se juega y se realizan pequeñas investigaciones a partir de sus intereses, manipulan, fomentan su creatividad, se relacionan con los compañeros y los adultos, al mismo tiempo que satisfacen sus necesidades. Los infantes actúan de manera autónoma y a su ritmo según sus preferencias e intereses, lo que hace posible que los niños con ayuda del adulto conectando sus acciones con la reflexión, construyan su propio aprendizaje.

Carmen Ibáñez (2010), nos muestra una serie de objetivos o propósitos a conseguir del trabajo por rincones. Éstos son generales, ya que cada rincón conecta con contenidos diferentes y más concretos del currículo. Más adelante se explicarán con más detalle los propósitos concretos de los rincones de mi aula ficticia.

Los propósitos son los siguientes (pp. 220-221):

- Proporcionar el desarrollo global del educando.
- Facilitar la actividad mental, la planificación personal y la toma de iniciativas.
- Proporcionar aprendizajes significativos.
- Desarrollar su creatividad, su investigación, etc.
- Realizar actividades que el alumnado perciba como útiles.
- Facilitar la comunicación de pequeño grupo entre compañeros, y la individual con otro compañero o con la docente.
- Potenciar el lenguaje oral y lógico en las niñas y niños, tanto en la comunicación como en la verbalización.
- Construir y asumir su realidad personal.
- Favorecer el movimiento de los infantes.
- Descubrir y utilizar equilibradamente sus posibilidades motrices, sensitivas y expresivas.
- Que sienta una escuela viva y cercana.
- Que cubra sus necesidades de juego, actividad, egocentrismo, etc.
- Que se exprese y se comunique con todas las formas de representación a su alcance.

- Que adquiriera hábitos y formas de comportamiento en el grupo y en el control de sus emociones, sentimientos, etc.

Estos espacios fomentan en los niños y niñas el respeto de las características y cualidades de los demás, y la aceptación y la comprensión de los otros.

Debemos tener en cuenta que los rincones son un proceso en el que tanto los niños y niñas, como nosotros los educadores, vamos a llevar a cabo a lo largo de todo el curso escolar, por ello deben estar organizados de un modo estéticamente agradable y preveer la movilidad que necesitan nuestros alumnos y alumnas para plantear el número de rincones que estableceremos en el aula. La planificación de los rincones debe responder a nuestras intenciones educativas y en función de los aprendizajes y procesos que pretendemos conseguir.

2.3.2. Rincones

Por lo tanto los rincones que consideramos imprescindibles para que las alumnas y alumnos puedan desenvolverse en la vida cotidiana y mostrar experiencias ya vividas, además de poder fomentar el juego simbólico son:

1.) Zona del encuentro

1.1. Asamblea

Este lugar es un espacio acogedor, tranquilo, cómodo y donde apetece estar. En él nos reunimos en gran grupo para hablar de nuestras preocupaciones, de nuestras alegrías, expresamos nuestras emociones, resolvemos conflictos, situaciones problemáticas, debatimos, reflexionamos, nos relacionamos, etc. Es un sitio donde interactuamos con los demás, conocemos otras opiniones y otros puntos de vista distintos al nuestro, y un sitio democrático, con valores de respeto hacia los demás, de escucha y de participación activa.

Al conocer las realidades sociales de nuestros compañeros y compañeras, y compartir aspectos de su entorno que les concierne a todos, se favorece la colaboración, la amistad, la confianza y la cohesión de grupo.

En cuanto a la intervención del docente, su principal cometido es el de coordinar, dinamizar y mediar entre los educandos, generando preguntas abiertas, dejando que las

propias alumnas y alumnos expresen su opinión. Nunca se deben criticar al alumnado las respuestas o reflexiones que realicen, y ni mucho menos tomárselo a risa. Todo debe ser tomado en consideración, en tanto sujetos que son.

En las asambleas nos damos los buenos días, nos despedimos, hablamos de nuestras discrepancias y ansiedades, y también de lo que nos une. Se cuentan cuentos, historias, noticias, se toman decisiones, se resuelven conflictos, se exponen intereses, se organizan actividades, etc. En definitiva podemos trabajar cualquier contenido sin concretar, pues partimos en este espacio de lo que se cuente el educando.

Las asambleas también sirven para observar los procesos de desarrollo que se producen en los alumnos y alumnas de manera individualizada para acceder al pensamiento de cada niño, ya que podemos observar las reflexiones que hacen sobre el mundo, y entender la manera en que lo interpretan.

Materiales:

- Suelo laminado de madera, acogedor, que ofrezca calidez, higiénico y fácil de limpiar.
- Cojines. Este material ha sido traído por el alumnado (cada uno el suyo). Tener objetos propios en el aula, proporciona seguridad y sentimiento de pertenencia a ese espacio.
- Pizarra digital.
- Pizarra con tizas.
- Calendario.
- Lista del alumnado.
- Estantería con libros diversos (que forma parte de la biblioteca. Más adelante en el rincón de la biblioteca se explicará).

Contenidos⁷:

En la asamblea trabajaremos contenidos del área del *conocimiento de sí mismo* expresando ideas, sentimientos, emociones e intereses sobre las cosas de las que tiene dudas o preocupaciones; también desarrollaremos nociones sobre el *conocimiento del*

⁷ Todos los contenidos de los rincones están extraídos de la Orden de 5 de agosto de 2008, *por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía*, que los organiza en 3 áreas. Lógicamente, en coherencia con lo hasta ahora desarrollado, en cada rincón se trabajan siempre contenidos de las 3 áreas, si bien a efectos expositivos se van a resaltar los más destacados en cada rincón.

entorno y la vida en sociedad y nuestra cultura, trabajando conductas sociales y normas que rigen nuestra sociedad, como saludar o despedirse, dar los buenos días, etc., desarrollaremos valores democráticos como el respeto o la escucha; y además impulsaremos la comunicación verbal y escrita, y el lenguaje audiovisual con el uso de las nuevas tecnologías del área de *lenguajes: comunicación y representación*.

1.2. Biblioteca

Este espacio está ubicado en el mismo sitio que el de la asamblea, ya que puede ser necesaria la utilización de libros durante su desarrollo.

Además esta zona debe ser tranquila para poder disfrutar de la lectura y se pretende que tanto la zona de la asamblea, la biblioteca y el rincón del descanso, lo sean.

Materiales:

- Estantería para los libros.
- Todo tipo de libros: narraciones de cuentos, cuentos de tradicionales, diccionarios, enciclopedias, libros de experimentos, de arte, revistas, periódicos, libros de poesías, de adivinanzas, de teatro, etc.
- Pequeño Teatro de títeres.
- Caja de títeres (creados por los infantes y aportado por el docente): de guante, de varilla, de dedos, marionetas.

Contenidos:

Los contenidos que trabajamos en este rincón, son en el área del *lenguaje: comunicación y representación*, trataremos de acercar la lectura al infante, tanto compartida como individual, y también la escritura por medio de los libros de la biblioteca; igualmente, desarrollarán la fantasía, la imaginación y la creatividad; incentiva la búsqueda y análisis de información en diversos formatos y soportes; animaremos a la lectura disfrutando de ella; desarrollaremos la construcción de normas como la escucha, cuidado del material, respeto a los compañeros y compañeras, etc., propias del área del *conocimiento del entorno*, del bloque de contenidos de la vida en

sociedad y cultura. También al considerarse la biblioteca como un lugar lúdico de relación y se fomenta la libre elección del material a partir de sus gustos y la adquisición y aceptación de normas, se trabaja la autonomía y el desarrollo de su propia identidad. Contenidos englobados en el área del *conocimiento de sí mismo y autonomía personal*.

1.3. El ordenador

Como material complementario a este rincón, tenemos el ordenador. Este recurso didáctico además de acercar las nuevas tecnologías a los infantes, ofrece múltiples maneras en su utilización, tanto en el rincón de la biblioteca, como en el resto del aula.

Con él podemos buscar información necesaria para cualquiera de nuestros proyectos o talleres; con programas adecuados se puede conseguir el aprendizaje de ciertos contenidos de una forma motivadora e interesante, etc.; también podemos utilizarlos de forma complementaria en alguno de nuestros rincones, entre otras.

A partir de este material, los infantes se inician en el uso de las nuevas tecnologías y la educadora o el educador, debe estar al tanto de los avances tecnológicos para poder adaptarlos a la enseñanza-aprendizaje del aula.

El uso del ordenador no debe ser muy repetitivo para solo algunos infantes, sino que es necesario que todos y cada uno de ellos puedan manipularlo, investigarlo y asimilar las normas fundamentales para su utilización.

Este espacio puede convertirse perfectamente en un rincón, en donde se podría trabajar cualquier contenido del currículo (el cuerpo humano, animales, vocabulario, otros idiomas, etc.)

Materiales:

- Mesa y silla para el ordenador.
- Ordenador con teclado y ratón.
- Impresora.
- Folios.

Contenidos:

Trabajaremos del área del *lenguaje: comunicación y representación*, el lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación, acercando la lecto-

escritura al alumnado, estableciendo relaciones entre iguales y comunicándose a través de ellas; asimismo abordaremos contenidos del *conocimiento del entorno* apreciando nociones de espacio, establecen relaciones, estimaciones, conteo, semejanzas, etc., y resuelven problemas propios de la lógica-matemática; igualmente complementa los contenidos que se trabajan en el aula y también capacidades como la atención, la percepción, la discriminación, la comprensión cognitiva o la memoria. Además desarrolla la autonomía.

1.4. Rincón del descanso

Este espacio está enfocado al descanso del infante y está ubicado en el rincón del encuentro, pues como se ha explicado en el apartado de la biblioteca, debe ser uno de los lugares del aula que ofrezca tranquilidad y seguridad.

Ofrecemos esta área en el aula para cubrir las necesidades de nuestro alumnado, pues proponerla sirve para poder elegirla si se necesita.

Materiales:

- Colchonetas esponjosas.
- Cojines aportados por el alumnado.

Contenidos:

En este rincón aplicamos contenidos del área del *conocimiento de sí mismo* ayuda a la paulatina construcción de su identidad, el descubrimiento y el control del cuerpo, las emociones y sentimientos, en la interacción con el otro. Asimilarán el tiempo de descanso como una experiencia que conforma la vida cotidiana, y poder elegirlo por su necesidad de descanso, establece cauces para el desarrollo de su autonomía. Este rincón también tiene ciertas normas que contribuirán de manera relevante a la socialización del alumnado, desarrollando contenidos del área del *conocimiento del entorno*. La utilización de su cuerpo mediante el gesto o el movimiento, para expresar sentimiento o emociones tomando conciencia de su propio cuerpo, ofrece contenidos del área de *lenguajes: comunicación y representación*.

2.) Rincón del laboratorio

El rincón del laboratorio está enfocado a la experimentación, la investigación, la creación de hipótesis, etc., del educando. Éstos realizan acciones sobre los objetos y observan las reacciones que generan.

Los materiales de este rincón son materiales reales que suelen ser utilizados por los adultos, salvo algunas excepciones. En esta zona no se juega a como si fuesen científicos, sino que experimentan según su propia curiosidad sobre los materiales que les proponemos.

Con la ayuda de la maestra o el maestro haciendo que reflexionen sobre sus descubrimientos, conocerán cómo funcionan las cosas y cómo están hechas.

Materiales:

- Microscopio.
- Lupa.
- Báscula para pesar alimentos.
- Balanza con pesos.
- Metro.
- Tarro medidor en litros y en gramos.
- Imanes.
- Espejos pequeños.
- Piedras de colores.
- Arena, harina, serrín, legumbres, granos, etc.
- Reloj analógico.
- Reloj de arena.
- Maderas pequeñas: lisas y agujereadas.
- Lijas: suaves y muy rugosas.
- Herramientas de todo tipo: alicates, destornilladores, arandelas, etc.
- Cachivaches para desarmar y armar: ordenador por dentro, juguetes, etc.
- Recipientes de todo tipo: tarros de cristal, de plástico, botellas, tapers, etc.
- Bastidores para atar y desatar zapatos.
- Zapatos para poder abrochar y desabrochar los cordones.
- Y todos los objetos que quieran aportar los infantes para investigar según sus propios intereses.

Contenidos:

Este rincón está concebido para trabajar contenidos del área del *conocimiento del entorno*, identificando y adquiriendo las propiedades de los objetos, a través de la experimentación, la manipulación y la transformación sobre ellos; conocen y averiguan el funcionamiento de las cosas reflexionando sobre las vicisitudes que les puedan surgir. Trabajan la representación matemática, estableciendo relaciones entre los objetos (midiendo, clasificando, ordenando, etc.). También se trabajan los sentidos y el desarrollo de las destrezas manuales.

3.) Rincón del arte

Presentar el arte de esta forma (configurada en forma de juego), es una excelente idea para acercárselo a los educandos. Éste es uno de los principios más importantes que debemos tener en cuenta en Infantil, pues es la manera que tienen los educandos de aprender.

Según la idea de Bertha Lorena Vera Verján (2000), para explicar la importancia del arte en el aula, comenta que “el arte es de vital importancia en la educación ya que es generador del desarrollo de la expresión creativa natural que todo ser trae consigo, y estimula tanto las cualidades como los valores sociales, morales y la autoestima”.

Es necesario dejar libertad al niño o a la niña para expresarse como ellos o ellas quieran en este lugar. Facilitando y fomentando la expresión de sus ideas, sentimientos y emociones a través de la plástica, además de que los infantes compartan su imaginación y sus creaciones con otros niños y con otras niñas. También podrán disponer de la libre elección de los materiales que quieran en este rincón, para desarrollar su imaginación.

Es tan importante dejar que se expresen tanto de forma verbal, como a través de la expresión plástica de forma libre. Así mismo a través de sus dibujos podemos conocer los conflictos internos o sus problemas e inquietudes.

El dibujo (y la expresión plástica) es la forma de acercar al niño o a la niña a la expresión escrita, puesto que el dibujo cumple la función de representación simbólica, siendo el punto de partida para el acceso a la lectura y a la escritura del infante.

Materiales:

- Folios: A3 y A4
- Papel continuo.
- Cartulinas de colores.
- Papel de seda.
- Papel charol.
- Papel pinocho.
- Pintura de dedos.
- Acuarelas.
- Témperas.
- Ceras.
- Plastidecor.
- Rotuladores.
- Pinceles de diferentes tamaños.
- Esponjas.
- Cuerdas gordas de hilo.
- Cepillos de dientes.
- Moldes con formas.
- Tarros para aclarar los pinceles.
- Recipientes para mezclar la pintura.
- Caballetes.
- Paleta.
- Plastilina.
- Arcilla.
- Pegamento.
- Tijeras.
- Grapadora.
- Reglas rectas y curvas.
- Compás.
- Celofán.
- Rollo de papel higiénico.
- Algodón.
- Revistas, periódicos, etc.
- Cualquier material que traigan los educandos, que parta de su interés.

Contenidos:

En este espacio desarrollamos fundamentalmente contenidos de la tercera área del currículo (*Lenguajes: comunicación y representación*), enfocado al lenguaje plástico. Aquí tratamos que conozcan distintas técnicas plásticas, materiales y herramientas, que se suelen utilizar para este tipo de actividad.

Además otro de los contenidos es el descubrimiento de la forma, la línea, el color, la textura, el espacio, los contrastes, las gamas y las variantes cromáticas, a través de la expresión libre de ideas, sentimientos y emociones a través del arte. La observación de situaciones, personas o cosas reales y desarrollo de destrezas motrices e incluso corporales. También el fomento de la imaginación y la creatividad del educando. Y fundamentalmente, la representación de la realidad y comunicación a los demás como proceso de introducción a la lecto-escritura.

4.) Rincón de las ciencias exactas

Este lugar está destinado al conocimiento físico y lógico-matemático. Da lugar este nombre porque tiene una connotación más positiva socialmente, que si la hubiésemos llamado “El rincón de la matemática” o “El rincón lógico-matemático”. Partir de un nombre más positivo, va a invitar a los infantes al juego, ayudándoles a conocer y disfrutar de esta disciplina de forma más efectiva.

Aquí se va a intentar que el alumnado reflexione, piense, transforme, manipule, experimente, cuente, ordene, etc., para que comprendan y puedan construir conceptos lógicos, con la mediación de la profesora o el profesor.

Aunque la matemática y el medio físico se encuentran en todo lo que nos rodea, y se trabaja partiendo de los intereses, dudas, o preguntas de los infantes, este rincón pretende que de forma cada vez más autónoma, sean capaces de utilizar el razonamiento lógico en cualquier situación de su vida cotidiana.

Aquí se pueden realizar actividades muy concretas y también se puede manipular, experimentar e investigar sobre las cantidades, las transformaciones, las relaciones, etc., y su representación.

Actividades⁸:

- a) *Simetrías*. Folios con dibujos para completar simétricamente.
- b) *Correspondencias*. 10 Tarros con un número escrito (del 1 al 10) y gran cantidad de chapas (cada una con un número escrito: 1, 2 o 3) Deberán meter dentro de los tarros, la suma de los número que venga escrito en el tarro. Para ello se pueden ayudar de garbanzos, para hacer correspondencias del número de la chapa, con el número de garbanzos.
- c) *Juego de la lotería*. Se pueden escribir los números que salen del bombo (del 1 al 100). Podrán identificarlos, contarlos, escribirlos, etc.
- d) *Completar la numeración*. En una tira de cartulina hay doce divisiones, y en cada recuadro están escritos los números del 1 al 11 de forma correlativa. Pero no están todos escritos, sino que habrá espacios en blanco que los infantes deberán completar.

⁸ Estas actividades son a modo de ejemplo, no son todas las posibles propuestas. Estas son ideas sacadas de Carmen Ibáñez (2010, pp. 251-257).

- e) *Los puntos de la mariquita.* En tiras de cartulina hay dibujada una mariquita con un número determinado de puntitos. También en la cartulina hay escritas cuatro cifras (números no correlativos) y por medio de una pinza de ropa, tienen que señalar cuál es el número correcto de puntitos que tiene la mariquita dibujada en la cartulina.

Materiales (para la actividad libre):

- | | |
|--|--|
| - Fichas de números del 0 al 9. | - Pinchitos. |
| - Figuras geométricas planas y con volumen. | - Cartulinas y folios con las fichas de las actividades anteriormente mencionadas. |
| - Tarros con números del 1 al 10 y chapas. | - Tarros. |
| - Garbanzos. | - Botes. |
| - Pinzas de la ropa. | - Balanza. |
| - Juego de la lotería. | - Arena y agua. |
| - Puzzles | - Plastilina. |
| - Regletas. | - Folios. |
| - Calculadoras. | - Regla, compás, lapiceros. |
| - Ábaco. | |
| - Varillas agujereadas para ensartar y hacer formas. | |

Contenidos:

La intención de este lugar es que se trabajen contenidos del área del *conocimiento del entorno* (Elementos y relaciones. Representación matemática) como: el conteo, estimaciones, los números ordinales y cardinales, estableciendo relaciones de semejanza por medio de comparaciones, clasificaciones, ordenaciones, simetrías, transformaciones aditivas y de sustracción, correspondencias, seriaciones, escritura del número, y adquirir el conocimiento de algunas figuras geométricas y sus características, a través de la manipulación, la exploración y la investigación del alumnado sobre los objetos, además de captar las propiedades del mundo físico (tamaños, formas, colores, etc.).

5.) Rincón de las letras⁹

Aunque debemos utilizar cualquier oportunidad que encontremos para acercar la lecto-escritura al alumnado, en este rincón se trata de trabajar muchos de los contenidos del currículo más concretamente.

Es cierto que cuanta más edad tengan los infantes, mayor interés poseen sobre esta materia. Por esta razón este rincón está indicado para mi aula de 5-6 años.

En este rincón al igual que en el rincón de las ciencias exactas, la actividad va a estar mediada por la profesora. Por eso se incluyen algunas actividades tipo, que se podrían plantear en él.

Actividades¹⁰:

- a) En este espacio se encuentra guardado el *cajón de las palabras*, que consiste en guardar las palabras que han tenido interés por saber qué significan y están clasificadas por orden alfabético, con el significado de ésta.
- b) *Representar una noticia*. Esta actividad consiste en escribir o dibujar una situación o anécdota que haya surgido en el día, y haya tenido interés para el infante que la escribe. Deberá poner el título, una fotografía o un dibujo que lo explique y deberá escribir su nombre y lo que ha pasado. Toda la escritura la representarán a su forma, pero intentando seguir las normas básicas de escritura: lineabilidad, sentido, estructura de una noticia, etc.
- c) *Escribimos (o dibujamos) una carta* a algún compañero o compañera, le pondrán un sello creado por ellos y lo meterán en un sobre. Después se lo colocarán en el casillero a la niña o niño al que va dirigida la carta. Al igual que en el ejercicio anterior, toda la escritura la representarán a su forma, pero intentando seguir las normas básicas de escritura: lineabilidad, sentido, estructura de una carta, etc.
- d) *Relacionar la foto con el nombre* de sus compañeras y compañeros de clase. Esta actividad trata de realizar correspondencias del nombre escrito con la foto

⁹ El proceso de construcción de la lecto-escritura en Educación Infantil es algo complejo y desborda las limitaciones de este trabajo. También las normas de la escritura son objeto de un proceso constructivo. Se anotan aquí tan solo algunas cuestiones que permiten ilustrar las actividades del rincón.

¹⁰ Muchas de estas actividades propuestas, son ideas sacadas de Carmen Ibáñez (2010, pp. 258-294).

de todas y todos los compañeros del aula. Aunque esta actividad esté pensada para trabajarse con los más pequeños, proponemos esta actividad para atender la diversidad de nuestras alumnas y alumnos, ya que podrán existir infantes que todavía no hayan conseguido el desarrollo evolutivo suficiente para realizar este ejercicio.

- e) *Creamos historias con fotografías.* Consiste en ofrecer le al educando tarjetas con fotos de cosas y situaciones recortadas de revistas, bajadas de Internet, etc., para que las pongan en una hoja de rejilla creado una historia y escribiendo las palabras que conozca.
- f) *Ordenamos historias.* Tarjetas con dibujos que crean historias temporales, donde las criaturas deberán ordenar.
- g) *Palabras difíciles.* Les proponemos palabras largas y difíciles de decir y de escribir en las que previamente hemos trabajado su significado, por ejemplo: esternocleidomastoideo. Tendrán que contar las letras que tienen, es decir: 4-e, 2-s, etc. Ampliaremos las palabras que les resulten difíciles a los infantes, que partan del interés de ellos por descubrirlas.
- h) *Representamos intereses, procesos, hipótesis, ideas, planes, peticiones a las familias, recordatorios, e-mails (aquellos infantes que ya han adquirido algún conocimiento de lecto-escritura) en el ordenador de este espacio.*

Materiales:

- Folios A3 y A4 y cartulinas.
- Sobres.
- Lámina con fotos de sellos para que sirvan como ejemplo.
- Ordenador (ubicado en otro espacio).
- Listado de contactos de e-mails.
- Abecedarios en madera, tanto en mayúscula y en minúscula.
- Tampones del abecedario y tinta.
- Revistas, periódicos, publicidades, etc.
- Tijeras, pegamento, grapadora, máquina de hacer agujeros, quita-grapas, etc.
- Cartulina con 2 tiras de velero para pegar las fotos y los nombres de los infantes.
- Caja para meter palabras que nos llaman la atención.
- Caja para las palabras difíciles.

- Fotocopias para realizar las actividades mencionadas: Folios A3 con los recuadros para el título, foto, etc., rejillas para crear una historia, etc.
- Tarjetas con fotos de objetos, situaciones y acciones, con lo que significa escrito por detrás. Aportadas por la maestra y ampliadas por el alumnado.
- Tarjetas con historias creadas, para ordenar según su sentido.
- Lápices, rotuladores, ceras.

Contenidos:

Los contenidos del área del currículo, *lenguaje: comunicación y representación*, son los presentes en este rincón, aunque también identifican, ordenan y clasifican letras, palabras, frases, acciones, etc., y realizan correspondencias de la escritura de una palabra o frase, con su significado. Siendo contenidos propios del *conocimiento del entorno* (Elementos y relaciones. Representación matemática); desarrollan la expresión gráfica convencional: lineabilidad, sentido, etc. Existe el acercamiento de distintas tipologías de letras: mayúsculas, minúsculas, cursiva, etc., y también el acercamiento de la estructura de un formato determinado de textos sociales como periódicos, cartas, e-mails, etc.; desarrollan la imaginación, la fantasía y la creatividad mediante el disfrute, además intentamos que en este rincón expresen sentimientos, emociones e ideas, a través de la escritura y por medio de la utilización de las nuevas tecnologías con sentido.

6.) Zona del juego simbólico

El juego simbólico según Piaget aparece a partir de los 2 años de edad, por esta razón este espacio debe aparecer durante toda la segunda etapa de Educación Infantil (de 3-6 años).

Esta zona del juego simbólico lo hemos dividido en tres rincones: *El rincón de la casita*, *el rincón del mercado* y *el rincón de la peluquería*.

Esta zona ofrece gran variedad de experiencias y aprendizajes a los infantes, ya que pueden representar y vivenciar actividades que observan y se producen a lo largo de su vida cotidiana. En definitiva, ofrece gran variedad de aprendizajes debido a su alta familiaridad y cercanía, además aprenderán de forma globalizada.

En cuanto a los materiales, encontraremos objetos que utilizamos en nuestra vida cotidiana y elementos infantiles enfocados a tal efecto. Con esta gran variedad de materiales y recursos, podrá jugar, explorar, e intercambiar ideas que beneficiarán al desarrollo autónomo del educando. También con ayuda del docente llevarán a cabo acciones reflexivas de su actividad en esta zona.

Con respecto a los estereotipos de género marcados por nuestras sociedades, en esta aula los mantenemos al margen. El acceso a cualquier rincón, lo marcan los intereses y motivaciones de los alumnos y alumnas y no hacemos distinciones entre sexos.

6.1. Rincón de la casita

Con este rincón conseguimos que dejen volar su imaginación, de forma que creen y representen personajes inventados o conocidos, esto les ayuda a tomar conciencia de sí mismos.

También al establecer situaciones de juego simbólico, pasa de lo real a lo imaginado. Manifiesta a través del lenguaje oral, de los movimientos corporales y de los objetos, sentimientos e ideas, y además expresa cómo percibe a los adultos a los que intenta imitar.

Materiales:

- Cocinita de plástico comprada o hecha por los adultos y el alumnado, con una pequeña tabla de madera, con los fuegos pintados y los mandos con madera.
- Cazuelas pequeñas de verdad.
- Tapaderas.
- Sartenes pequeñas de verdad.
- Vajilla con platos (llanos y hondos), vasos y tazas.
- Cubiertos (tenedores, cucharas y cuchillos).
- Cuchara de madera, cucharón, espumadera.
- Colador.

- Sal y azúcar.
- Mesa con sillas pequeñas.
- Muñecos y muñecas.
- Cambiador y cuna para las muñecas.
- Bañerita.
- Ropa de muñecas que desarrollen el aprendizaje de: abrochar y desabrochar botones,
- subir y bajar cremalleras, lazos y cordones para atar, etc.
- Cajas de plástico para el vestuario clasificadas en: pelucas, sombreros, pantalones, faldas, camisetas o camisas, disfraces, telas, vestidos y faldas, zapatos, complementos y maquillajes.
- Espejo.

Contenidos:

Del área del *conocimiento de sí mismo*, este rincón fomenta la interrelación con sus iguales, haciendo que expresen sus sentimientos, necesidades, gustos, etc., ayudándoles de esta manera a descubrir su identidad personal y desarrollando la autonomía. Igualmente desarrollan hábitos de cuidado personal como la higiene, la alimentación y el descanso, y comportamientos de cuidado y protección. Además en cuanto al área del *conocimiento del entorno*, vida en sociedad y cultura, resuelven conflictos y problemas de la vida cotidiana por medio de estrategias e ideas; valoran sentimientos de cooperación, solidaridad y ayuda en relación a los demás y elaboran normas convencionales que rigen nuestras sociedades. Además interacciona con otros expresando sus sentimientos, emociones e ideas, y creando mundos posibles a través del área de *lenguajes: comunicación y representación*, por medio de los diferentes lenguajes (verbal, corporal o escrito).

6.2. Rincón del mercado

En esta zona rincón trabaja tanto el lenguaje oral como escrito, tanto en las situaciones que se generen en el rincón como con el abundante material gráfico, carteles de los productos, dibujos, símbolos... etc. que los niños realizarán acercándolos a la lectoescritura.

Materiales:

- Mostrador (mesa).
- Caja registradora.
- Monedas y billetes.
- Pesos y balanza para medir los productos.
- Blog de notas y bolígrafos y lapiceros.
- Carro pequeño de la compra.
- Bolsas de tela para la compra.
- Productos para vender traídos por el alumnado: cartones de leche, botes de Cola-caó, bricks de zumo, hueveras, yogures, paquetes de arroz y de legumbres pequeños (garbanzos, judías y lentejas), latas de conservas, aceites, etc.
- Productos para vender de plástico aportado por la maestra o el maestro: pan, fruta, pescados, carnes, mariscos, huevos, verduras, etc.

Contenidos:

Dentro de este rincón trabajarán el área del *conocimiento del entorno*, los bloques del medio físico: elementos, relaciones y medidas, elementos relaciones y representación matemática y la vida en sociedad y cultura; a través del conteo de números cardinales y ordinales, adiciones y sustracciones, correspondencias de cantidades entre educandos, clasificaciones, seriaciones, ordenaciones, procesos de medida y el descubrimiento de algunas formas geométricas. Así mismo pueden descubrir hábitos saludables alimenticios y desarrollar valores y normas culturales, que son necesarias cumplir en este tipo de establecimientos.

En cuanto al área de *lenguaje: comunicación y representación*, trabajan contenidos de acercamiento a la lectura y expresión de sentimientos, emociones e ideas a través del lenguaje oral y escrito. Esto último y la identificación y manifestación de las necesidades básicas del cuerpo, trabajan aspectos del área del *conocimiento de sí mismo y su autonomía personal*.

6.3. Rincón de la peluquería

A través del rincón de la peluquería los infantes con el juego simbólico, desarrollan importantes cuestiones sobre el conocimiento de uno mismo.

Lo principal de este rincón, es que se facilita el contacto físico entre el alumnado. A través del palpado conocen las partes del cuerpo como la cara, la cabeza, el pelo, etc., de sus compañeros y por ende el suyo propio.

Materiales:

- Materiales aportados por el alumnado: champús, suavizantes, tarros de mascarillas, etc.
- Gomas del pelo, horquillas, lazos, pinzas, rulos, etc.
- Peines y cepillos.
- Tijeras de mentira.
- Pintaúñas y cepillo para uñas.
- Colonia.
- Espejo.
- Mesa y silla.
- Toallas.
- Barreño para lavar las cabezas.
- Secador y plancha del pelo.
- Muñecos.
- Pelucas.

Contenidos:

En este rincón, además de lo simbólico (comunicación y representación) tratamos que trabajen el área del *conocimiento de sí mismo y autonomía personal*, ya que se pretende que conozcan a través del tacto y sus relaciones interpersonales, algunas partes de su cuerpo. Del mismo modo también pretendemos que adquieran hábitos de cuidado y aseo personal.

7.) Rincón de la naturaleza

El rincón de la naturaleza está ubicado en el exterior del aula¹¹.

¹¹ Tampoco podemos extendernos aquí por evidentes razones de espacio. Pero no podemos dejar de hacer mención a que consideramos los espacios exteriores al aula (I.e. el patio) como espacios educativos y no como espacios meramente de recreo.

A partir de este rincón, el alumnado va a conocer su entorno, la vida animal y vegetal, y adquirirá elementos de conducta como valores y normas de respeto y cuidado del espacio, etc., que le ayudarán a integrarse en su mundo físico y social.

Materiales:

- Animales de compañía que se pueda tener en el aula (peces, tortugas, hamsters, gusanos de seda, etc.) y también gallinas, gallos y conejos.
- Comida para nuestros animales.
- Rastrillo y pala.
- Basurero.
- Gallinero.
- Conejera.

Materiales para el huerto:

- | | |
|---------------------|------------------------|
| - Azadones. | - Cuerda. |
| - Tijeras de podar. | - Palos. |
| - Pala y rastrillo. | - Semillas, plántulas. |
| - Regadera. | - Abono. |

Contenidos:

Con el rincón de la naturaleza, se pretende trabajar fundamentalmente el área del *conocimiento del entorno* sobre el bloque del acercamiento a la naturaleza. Aquí buscamos que conozcan algunos tipos de plantas, que sepan diferenciarlas por su tamaño o apariencia, así como también materias y elementos inertes como piedras, arena, agua, etc. Que conozcan la condición de algunos seres vivos (tanto de plantas como de animales), observando y hablando sobre algunas de sus partes, necesidades y funciones (como la respiración, la nutrición o la reproducción) expresando así sus conocimientos sobre el ciclo vital. Igualmente observarán y conocerán algunos fenómenos naturales, como la sucesión de días y noches, las estaciones, el viento, la lluvia, la nieve, etc., e irán descubriendo algunas de las características elementales y

comportamiento de elementos naturales como el sol, la luna, las nubes, las estrellas. Desarrollarán actitudes de interés, cuidado, respeto y protección por la naturaleza; y conocerán distintos alimentos, fomentando hábitos alimenticios de una dieta rica, variada y equilibrada.

8.) Rincón de las construcciones

El espacio de las construcciones es un sitio tranquilo, que ofrece calidez y donde invita a la reflexión y al descubrimiento autónomo. Se pretende con él, que se desarrolle el pensamiento matemático y el del lenguaje, a partir de las interacciones entre iguales y la mediación de la maestra o del maestro.

Materiales:

- Suelo laminado de madera.
- Animales de plástico.
- Bloques de madera.
- Bloques de plástico con pinchitos, que se insertan unos con otros.
- Coches, un tren, vías, pasos a nivel, vallas, etc.
- Muñecos pequeños articulables.
- Construcciones.
- Garaje-carretera.
- Playmobil, pinypon.

Contenidos:

Aquí trabajamos del área del *conocimiento del entorno*, los elementos y relaciones y la representación matemática: seriando, ordenando, cuantificando numérica y no numéricamente, etc. Con ayuda de la maestra a través de la reflexión, verbalizarán el resultado de sus acciones.

2.4. Trabajo por proyectos

2.4.1. Fundamentación

El conocimiento se construye actuando sobre la realidad y transformándola. Las palabras e imágenes no pueden sustituir la realidad misma (esto ocurre cuando se trabaja con las fichas de los libros de clase denominados “el método”, pues no se parte desde la realidad más cercana al infante sino en lo que aparecen en los libros). Además cuanto más conocimiento real ofrezcamos a la niña o el niño, más precisas y ricas serán las observaciones que haga sobre los objetos, crearán relaciones mejor estructuradas, que aumentarán según el desarrollo evolutivo y en el contexto en el que se encuentren.

Los docentes debemos fomentar contenidos que interesen y apasionen a los educandos, y deben partir del interés y curiosidad de ellos. Esta curiosidad e interés se produce cuando se conectan los contenidos y los procesos de aprendizaje, con la vida real de su entorno más cercano.

En Educación Infantil la mejor forma de trabajar con las alumnas y alumnos es mediante la operación directa con la realidad, ya que sólo así transformará la misma y construirá sus conocimientos.

Para lograr un buen desarrollo y aprendizaje real en los niños y niñas uno de los mecanismos indispensables para ello, será la experimentación (investigación) mediante la observación, manipulación y la reflexión. También será esencial que las criaturas sean parte activa de su aprendizaje, tanto física como intelectual.

Para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, vemos conveniente que la forma de trabajo sea en pequeños grupos, aunque habrá momentos en los que trabajemos de forma individual, en parejas o en gran grupo.

A través de las interacciones de los niños y niñas con sus iguales, con los adultos y con el entorno, se va a permitir interpretar y conocer el medio que les rodea, y participar en él.

El trabajo por proyectos se adecua perfectamente a estos intereses y a los principios de una perspectiva social-constructivista, puesto que es un método globalizador que genera una dinámica de enseñanza-aprendizaje de una forma cooperativa e investigativa.

Además, el infante con este plan de acción (proyecto de trabajo), se convierte en el centro de toda la organización educativa, pasando a ser en este caso parte activa en la construcción de sus conocimientos, a través de su reflexión sobre las acciones que realizan (dando oportunidades para experimentar y observar el medio real).

W. Kilpatrick en 1918, creador del método por proyectos y representante de la Escuela Nueva, expone la siguiente definición sobre este recurso: “Es una cadena organizada de actividades dominadas por un motivo central, cuyo propósito es realizar algo, sea por el

placer que se encuentra en su realización o bien por la satisfacción que deparan los resultados que han de alcanzar” (María René C. 2009, p. 8).

Metodologías con enfoque globalizador realizadas por autores como Dewey con su aportación sobre los *centros de interés* “en la que se parten de temas vinculados a las necesidades básicas de la infancia, y se integran todas las materias de estudio mediante actividades de observación, asociación y expresión”, o también la de Kilpatrick y su *método por proyectos* (inspirado en el trabajo de su maestro Dewey) y “en donde se organiza el conocimiento por proyectos y se incluyen todos los aspectos del proceso de aprendizaje” (Jaume Carbonell, 2001, pp. 66-67), han ofrecido modelos innovadores, que favorecen en gran medida, a los educandos de la época actual.

Las características que María René C. (2009, pp. 8-9) propone para comprender mejor en qué se basa un proyecto de trabajo, serían las siguientes:

1. Un proyecto puede ser tanto un producto a elaborar o un problema a resolver, con una meta que se pueda concretar o llevar a cabo, y que sea compartida por el grupo.
2. A partir de esa concreción se diseñan el conjunto de actividades secuenciadas y articuladas entre sí, para la consecución de la meta.
3. Estas actividades son diseñadas tanto por el docente como por el alumnado, que participan activamente en el desarrollo y evaluación de todo el proceso. Pero no lo hacen solo ejecutando las actividades planificadas, sino que toman decisiones respecto a qué se va a hacer, generando mayor interés y compromiso en los educandos.
4. El trabajo en pequeños grupos, permite convertir la sala en un aula-taller, en donde cada grupo será responsable de metas claras (buscando información, consiguiendo el material necesario, etc.). Interactuando entre sí entran en conflicto (interacción socio-cognitiva) tratando de defender sus puntos de vista a través de sus justificaciones. Esto conduce a tratar de ordenar sus exposiciones, promoviendo así el aprendizaje de procedimientos cognitivos sociales.

“La participación activa de los niños en el diseño, desarrollo y evaluación del proyecto, como también el trabajo en equipo, el análisis, la reflexión, la elaboración de hipótesis, la participación y el consenso, son elementos que no pueden estar ausentes en esta propuesta metodológica” (María René C , 2009, p. 9).

A la hora de proponer un proyecto, es necesario tener clara su estructura para poder guiar este procedimiento de la mejor manera posible. Pero no hay que seguirlo de una

forma rígida, pues cada proyecto es un mundo y los intereses del alumnado de cada fase del proyecto cambian. Según Beatriz Trueba (1998), las fases por las que pasa un proyecto son las siguientes:

1. *Elección del tema de estudio.* El tema lo eligen los niños/as, de un modo explícito (propuesta verbal) o de un modo implícito (a partir de la observación de la profesora/or, y la constatación de que un tema es de su interés). Por esta razón el docente debe estar en alerta y saber escuchar sus intereses y motivaciones.
2. *¿Qué sabemos y qué queremos saber?* Investigamos cuáles son las ideas previas con respecto al proyecto elegido. Recogemos las preguntas de lo que quieren saber, y también las propuestas de actividades de todo tipo con respecto al proyecto.
3. *Comunicación de las ideas previas y contraste entre ellas.* El intercambio de ideas entre iguales a través del lenguaje, regula el propio pensamiento del niño/a.
4. *Búsqueda de fuentes de documentación.* Buscar entre todas las fuentes y recursos donde se hallen las respuestas a nuestras preguntas.
5. *Organización del trabajo.* La educadora/or organiza, diseña y programa las tareas propiamente dichas: fijando objetivos, distribuyendo el tiempo, organizando el espacio y los recursos del modo más adecuado, también organizando las actividades de un modo secuenciado (proponiendo actividades variadas, apropiadas y que no supongan riesgos), definiendo pautas de observación periódica y estableciendo pautas de colaboración con las familias y el entorno.
6. *Realización de actividades.* Realizamos todo aquello que nos hemos propuesto y lo que vaya surgiendo por el camino teniendo en cuenta los intereses de los educandos y sus motivaciones. Trabajando en grupo grande, pequeño e individualmente.
7. *Elaboración de un dossier.* Donde se recogen las síntesis del trabajo (murales, vídeos, cancioneros, etc.). Esto nos sirve para tenerlo como recuerdo para poder recrearnos en otras ocasiones, o también le sirve a la maestra/o para evaluar.
8. *Evaluación de lo observado.* Comprobaremos con los infantes, qué preguntas han sido respondidas, qué propuestas se han hecho, cuáles quedan pendientes, etc.

2.4.2. *¿Cómo surge el proyecto?*

En una salida por Cádiz centro, pasábamos por la Plaza de la Catedral y vimos el rodaje de una película de época, por la cual nos quedamos a observar ya que nos llamó mucho la atención.

El personal del rodaje nos echó un poco para atrás y nos mandó callar, puesto que estábamos haciendo mucho ruido (descubrimos en este caso que en los rodajes hay que estar en silencio para poder grabar las películas).

En voz baja lo observábamos todo y comentábamos lo que más nos llamaba la atención. Parecía como si estuviésemos en un sitio prohibido y teníamos que estar callados para que no nos descubriesen.

Profesora: (En voz baja) *¡Mirad! Habéis visto las grandes cámaras de vídeo que hay para grabar. Hay varias, para grabar las escenas desde varios ángulos, todos de una vez. ¿A ver quién me sabe decir dónde están los actores?*

Paula: *Los actores son los que van disfrazados de otra manera.*

María: *¡Sí!..! Es esa que lleva el vestido de princesa...*

Profesora: *Y habéis visto al Director, bueno, en este caso es Directora la que dirige la película. ¿Alguien me sabe decir quién es?*

Pablo: *Es el que está mirando por la cámara.*

Pepe: *No, por que ese está sentado y no hace nada, además tiene que ser una chica.*

María: *Es la que está con los actores hablando.*

Juan: *No está hablando, les está maquillando.*

Alguien se acercó a donde estábamos, para volvernos a mandar callar (a nosotros y a toda la gente que se estaba agolpando), avisándonos de que se iban a disponer a grabar la escena. La verdad que tuvimos suerte, ya que estas cosas tardan mucho hasta que se empiezan.

De repente todo el reparto se quedó en silencio, y una persona con una claqueta se puso delante de la cámara cantando el número de escena y el número de la toma, haciendo sonar la claqueta. La Directora dijo: *¡Acción!* Y los actores se pusieron a actuar. El rodaje de la película comenzó.

Cuando la Directora dijo: *¡Corten!* Todo el mundo empezó a hablar y a colocar todo en la misma posición como al principio, para empezar otra vez.

A esto que Margarita dijo: *La directora es la que lleva la gorra que ha dicho ¡Acción!*

Todos nos reímos dándole la razón y nos volvimos para la escuela. De camino al colegio y en la asamblea de despedida, analizamos todo lo que habíamos visto (sobre todo se enfatizó en el rodaje de la película), descubriendo la cantidad de cosas que habíamos observado:

Niños y niñas: *Había gente encargada de mover los cables (del sonido) para que nadie los pisase durante la grabación; ¡Sííí...! y la Directora estaba observando una especie de libro de dibujos y charlaba todo el tiempo con un compañero suyo de lo que estaban viendo en el libro; también los maquilladores le ponían las manos en la cara retocando a los actores; y los actores preparaban su escena en las escaleras de la Catedral...*

Al día siguiente uno de los alumnos trajo al aula una claqueta pequeña, que tenía casi la misma función como las de verdad (ya que ésta era un objeto decorativo y no se podía escribir encima, pero se abría y cerraba, haciendo el mismo ruido).

Intentamos sacar conclusiones de cuáles eran las funciones de la claqueta, es decir, para qué servían, hablamos de las ocupaciones de las personas que había trabajando en la película: el que grababa con la cámara, los maquilladores, la directora, los actores, el de la claqueta, etc.; también analizamos el vestuario que llevaban, etc.

Tanto era el interés de las alumnas y los alumnos, que les propuse “hacer una película”. Todos ilusionados y encantados con la actividad comenzamos a pensar en el proyecto. Saqué papel continuo y lo pegué en la pared, éste estaba dividido en tres partes. En la primera parte ponía: *¿Qué sabemos?* En la segunda parte: *¿Qué queremos aprender?* Y en la tercera parte: *¿Qué hemos aprendido?* Al proyecto lo he llamado: “¿Hacemos una película?”

2.4.3. 1er) Paso del proyecto: ¿Qué sabemos? ¿Qué queremos saber?

En la asamblea, nos disponemos a hablar sobre qué sabemos de “hacer una película”. Surgen cosas como: *que las películas se graban con cámaras; que los actores y las actrices salen en la tele para ser famosas y famosos; que la directora o el director son los que dicen ¡Acción! y ¡Corten!, y esto sirve para empezar y terminar la grabación de las partes de la película; que hay una persona que se encarga del maquillaje de los actores, una directora o director que dirija las cosas de la película; un libro donde se encuentra lo que hay que grabar...*

Estas son algunas de las cosas que se analizaron en el aula y se escribieron en el mural que colgué. A continuación hablamos sobre lo que queríamos aprender y la lista de

nuestro mural quedó de la siguiente manera: *Para qué sirven las claquetas; qué funciones tiene una directora o director, los actores, los maquilladores o maquilladoras; qué son las escenas de una película; el libro que tiene la directora o el director, qué es lo que contiene (escritos de la película, dibujos, etc.).*

Aprovecho toda esta información para preparar y dar forma al proyecto. Se me ocurre que el objetivo final va a ser proyectar la película que decidamos grabar, animando a las familias a participar y a visionarla en nuestro estreno de cine.

Esta idea les hace muchísima ilusión, pero para empezar a grabar nuestra película primero debemos tomar muchas decisiones y buscar información sobre nuestras dudas.

2.4.4. 2º) Paso del proyecto: búsqueda de información

En otra charla compartida decidimos quién se iba a encargar de buscar la información que escribimos sobre ¿Qué queremos saber? Cada niña y cada niño decía lo que le gustaría buscar y se lo iba adjudicando. Después determinamos dónde podíamos encontrar la información: en Internet, en diccionarios, en enciclopedias, en libros de la biblioteca, a personas conocidas, etc.

Durante toda la semana vamos exponiendo la información buscada y la que no pudieron encontrar en sus casas lo buscábamos en el ordenador de clase, en mis libros de cine o sacaba la información desde mi propia experiencia o de mis compañeros de profesión. Concluimos que:

Las claquetas sirven para que quede grabada visualmente la escena y la toma; que el montaje de una película consiste en unir con ordenador todas las partes de la película; que la función de los actores es la de hacer creíble el guión que se haya escrito; que los iluminadores se encargan de que haya luz en las escenas para que se graben bien; que los maquilladores y maquilladoras maquillan a los actores según se haya definido en la película; y que la función de una directora o director es la de decir ¡corten! y ¡acción!, para dar la señal para empezar y terminar de grabar las escenas. Además también hemos descubierto que necesitamos saber qué es un guión (lo buscamos entre todos en clase) y concluimos que: es un libro con el texto que tienen que decir los actores, pero también existe otro libro de imágenes que se llama storyboard, en donde vienen cuadrículas con los dibujos de cómo se quieren grabar los planos de las escenas de la película.

Guardamos todos los documentos que hemos ido trayendo a clase sobre la elaboración de la película en una caja, para que cuando sea necesario se pueda acceder a esta información durante el proceso de aprendizaje.

2.4.5. 3ª) Parte del proyecto: desarrollo de actividades

2.4.5.1. Preparatorios de la película

En una asamblea pensamos que para hacer una película necesitábamos un guión, así que tuvimos que preguntarnos qué era lo que queríamos grabar.

Ramón: *Podríamos hacer una obra de teatro y grabarla.*

Nino: *Si ya, pero tenemos que grabar un cine, no un teatro.*

María: *Podríamos grabar a una princesa sirena que tiene cuatro hermanas...* (Empieza a contar la película de la Sirenita de Disney)

Patricia: *Siii... yo también la he visto; pero yo vi una de de un zapato de cristal que se le perdía...* (Relata la película de Cenicienta).

De repente empezamos a hablar de cine y de las películas que habíamos visto que nos gustaban y las que no. Fue muy divertido porque mantuvimos una charla sobre cine, y en donde cada cual expuso sus gustos. Al final decidimos entre todas y todos, que lo que queríamos era grabar la película de *La Bella y la Bestia*.

En otro momento realizamos una sesión de cine y vimos la película de La Bella y la Bestia en la pizarra digital. Cuando terminó, redactamos las partes de la película; los infantes me contaban lo que habían visto (yo animaba a los que no se atrevían a participar para que dijese cosas también) y mientras, iba escribiendo los resultados en la pizarra. Estos resultados (las partes de la película) los trasladaré también a las hojas que ofreceré para la actividad del storyboard, que explicaré más adelante.

También elaboramos una lista entre todos, para concretar cuáles son los personajes que aparecen en nuestra película.

Con todo este material, la maestra elabora un pequeño diálogo en forma de guión de nuestra película, que servirá para realizar ejercicios con los actores y actrices. Éstos se expondrán a continuación.

Cuando tuvimos clara la estructura de la película, los personajes y sus partes, les propuse grabarla ya. *Algunos dijeron que no podíamos porque faltaba la cámara, otros preguntaron que quiénes iban a ser los actores; otros se adjudicaron el ser director,*

etc. Había que decidir muchas cosas, así que puse en la pared otro mural con varios apartados que tenemos que cumplimentar: *Materiales que necesitamos; equipo de rodaje y sus funciones (directora o director, maquilladores, actores, etc.)*

A través del consenso y el diálogo en una asamblea y viendo claramente en el mural las funciones que desempeñaba cada miembro del equipo de rodaje (la maestra trabaja y organiza previamente fuera del aula, más funciones que pueden desempeñar el equipo de rodaje de las que luego surgen en el aula, pues está supeditada al interés que muestren los educandos, aunque anima mediante preguntas a que surja mayor interés por cuestiones que no conocen), cada infante eligió en qué equipo o grupo de trabajo quería estar.

Las funciones y los equipos de trabajo, quedaron de la siguiente manera¹²:

- *Dibujantes para el Storyboard*: Deben a través del dibujo representar cada escena. Los dibujos de cada escena se harán en un folio encuadrado, y donde se escribe el número de escena que es. Deben crear un libro ordenado de dibujos de la película, para que sirva en nuestra grabación y también para escribir un guión.
- *Actrices y actores*: La maestra ha preparado un guión cortito de las escenas de la película a partir del storyboard realizado por los infantes. Los actores y actrices deberán repartirse los personajes buscando sus propios métodos (por consenso, democráticamente, a través de la suerte, etc.). Se creará un pequeño mural donde aparezca el nombre del infante y el nombre del personaje que va a representar, para que realicen correspondencias entre las palabras y vayan familiarizándose con el código de escritura de su personaje. También para memorizar el texto, éste debe servirles para descodificar, para buscar estrategias de comprensión, de lectura rápida y de lectura en voz alta. Además se llevarán el texto a casa para que cada familia participe y añada lecturas fuera del aula.
- *Vestuario*: Deben dibujar y decidir tal y como se imaginan, cómo van a ir los actores. Para ello les damos un folio encuadrado, con el nombre del personaje al que tienen que diseñar el vestuario (traje, peluca, zapatos, etc.).
- *Maquillaje*: Deben dibujar y pintar encima de una plantilla de una cara (en un folio), el maquillaje de cada intérprete. Deberán hacerse pruebas de maquillaje para ver los resultados.

¹² La mayoría de estas actividades se encuentran de forma práctica y visual, reflejadas en el anexo.

- *Escenografía*: Deben definir primero en qué lugares transcurren las escenas de la película y crear una lista con ellos, mediante la representación (dibujo o escritura). Deberán definir las características de estos lugares, para poder después realizar los decorados. El diseño y representación de los espacios puede hacerse por parejas. La creación de los decorados puede realizarse por grupos.

Después de cada jornada de trabajo, siempre realizamos una asamblea para expresar lo que se ha hecho, lo que falta por hacer, etc. Todo ello para poder seguir organizando el proyecto de trabajo y proponiendo nuevas tareas para ser elegidas por los infantes. Durante todo el proceso, buscaremos la ayuda de las familias. Cada vez que necesitemos materiales, información, o su presencia en el aula para colaborar con nosotros, elaboraremos entre todos notas informativas, que mediante la copia escribiremos para ponernos en contacto con los parientes.

2.3.5.2. *Grabamos la película*

Ya tenemos todos los materiales elaborados por nosotros necesarios para empezar: el guión de los actores, el storyboard, los bocetos de maquillaje y de vestuario y los decorados. Además yo he aportado una cámara digital, un trípode, una claqueta y varios flexos. Nos disponemos a grabar la película y yo organizo un poco el trabajo para poder empezar.

Los roles del equipo de rodaje lo han ido eligiendo ellos, y cuando ha surgido que varios infantes han elegido una misma función, ellos mismos han tomado una decisión determinándola por consenso o por medio de la suerte, siempre claro está orientándoles en sus acciones. Recordamos las funciones de cada rol del “equipo de rodaje” que cada infante debe realizar durante la grabación.

Colocada la escenografía, los “artistas” vestidos y maquillados, las luces y la cámara preparadas, acorde a los trabajos que han ido realizando en clase y todos en sus sitios, nos disponemos a rodar la película de *La Bella y la Bestia*.

El equipo encargado de la claqueta escribe los números en ella (Ejemplo: *escena 1, toma 1*) y también tienen que escribir en una hoja creada por la maestra, el número de tomas y de escenas. Realizamos un ensayo con los actores, dejando clara sus acciones. Ejemplo: *Bella entra por la derecha, se para en este punto y dice...* De esta forma comenzamos con el rodaje. Todos los infantes de cada grupo excepto el de los actores,

se irán alternando para realizar sus funciones. Empezaremos a grabar cuando el director diga *¡Acción!* y pararemos cuando diga *¡Corten!*

Todas estas acciones están coordinadas por la maestra y apoyadas por familiares participantes de este proceso.

2.3.5.3. Visionado y montaje de nuestra película

Terminado nuestro proceso de grabación, nos disponemos a través de la pizarra digital a visionar todo el material grabado. Decidimos entre todas y todos desde la lista de grabaciones creada por el equipo de claqueta, la toma que nos ha gustado y la que no, poniendo un gomet rojo o verde según corresponda.

Podremos evaluar así cómo se sintieron durante el rodaje, cuáles fueron sus malestares, qué fue lo más agradable y lo mejor de todo, cómo se sienten al verse, qué es lo que hubiese faltado hacer para que saliese bien, etc.

Este paso es una manera de hablar sobre las cosas que ocurrieron durante la grabación, y también de darse cuenta de que cada rol desempeñado y las funciones que ha realizado todo el equipo de trabajo, han sido importantes y necesarias para la elaboración y creación de esta película, generando con ello la cohesión de grupo y el trabajo de equipo colaborativo.

A través del programa *Windows Movie Maker* y con la pizarra digital, voy mostrando cómo se realiza el montaje al alumnado: colocando las escenas en su sitio, cortando las partes que sobran, poniendo transiciones de vídeo, creando títulos con escritura, etc. A continuación pregunto a quién le gustaría montar la película, y de entre todos los infantes que quieran formo equipos de montaje, para que ellos mismos y con ayuda de un adulto, puedan crear diferentes montajes. Después los mostramos y decidimos cuál nos ha gustado más para poder proyectarla en nuestro estreno de cine.

2.3.5.4. Estreno de cine

En una asamblea debatimos entre todos los participantes del aula, cómo son los estrenos de cine. Realizamos la misma operación que con cualquier búsqueda de información. Apuntamos en el apartado de nuestro mural qué queremos aprender (cómo realizar un estreno de cine), y nos damos cuenta, que podemos buscarlo desde el ordenador. Encontramos mucha información sobre galas de cine como los Oscars, los Goya, etc. Al

haber visualizado qué aspecto tienen las galas, surgen propuestas de lo que necesitamos para poder llevarla a cabo.

En nuestro estreno de cine, en primer lugar es necesario crear invitaciones para los familiares, y carteles que informen y decoren la entrada a la sala de visionado de nuestra película, que será en el salón de actos del colegio. También necesitamos una alfombra roja por la que pasen los invitados.

Con respecto a la invitación, entre todos los infantes creamos el contenido escrito (lugar, hora, etc.). De forma individual escriben mediante la copia, lo que han acordado entre todos, y decoran su propia invitación. Después elegimos de entre todas las invitaciones la que más nos ha gustado, para hacerle copias e invitar a las familias.

En cuanto a los carteles, diseñamos en gran grupo su contenido (información del lugar y la hora, el título, las imágenes, etc.) y lo ordenamos. Cuando nuestro producto esté terminado, se forman equipos para realizarlo de la manera acordada.

Nuestra alfombra roja estará hecha de papel continuo, pintada de rojo por los equipos que quieran desempeñar esta función.

Cuando esté todo preparado, solo queda esperar que nuestra proyección y nuestra película gusten al público asistente a este evento mundial.

2.4.6. 4ª) parte del proyecto: ¿qué hemos aprendido?

En esta última etapa del proyecto, evaluamos los aprendizajes de los educandos por medio de esta pregunta ¿Qué sabemos ahora? para comparar la cantidad de cosas que hemos aprendido y las dudas que hemos resuelto a lo largo de su elaboración. Todas las respuestas serán escritas en nuestro mural.

2.4.7. Contenidos curriculares del proyecto

El proyecto “¿Hacemos una película?” trabaja contenidos de todas las áreas del currículo. Con respecto al área de *lenguajes: comunicación y representación*, dramatizarán personajes favoreciendo el desarrollo psicomotor, la expresión corporal, la imaginación, la creatividad y el pensamiento crítico. También se produce una ampliación de frases y palabras más complejas, ayudando al desarrollo del léxico, además de trabajar una pronunciación y una entonación clara y adecuada. Irán asimilando las normas que rigen el intercambio lingüístico de participación, hablando y

escucha activa. Descubren nuevos soportes de lengua escrita como los guiones teatrales; se potencia la lectura como un proceso de interpretación y comprensión; se ofrece la oportunidad de la escritura en contextos significativos. En cuanto al desarrollo del lenguaje plástico se utilizan diferentes materiales y técnicas, esto trabaja la interpretación y el descubrimiento de distintos elementos del lenguaje plástico (forma, color, etc.) así como contrastes, gamas, variantes cromáticas, etc. se utilizan medios como el ordenador, la cámara digital y programas de montaje de imágenes, que permitirán interpretar y conocer el lenguaje tecnológico audiovisual; aprenderán a distinguir entre la representación audiovisual y la realidad; se les ofrece la posibilidad de ser no solo espectadores críticos, sino actores y directores artísticos de sus propias obras, conectando a los infantes con el mundo contemporáneo; utilización del Internet como herramienta para encontrar cualquier tipo de información.

Del área del *conocimiento de sí mismo y autonomía personal*, al dejar que sean los propios niños los que toman las decisiones importantes y se respetan por el adulto, se crea un vínculo emocional de confianza que ayuda al desarrollo de una imagen positiva de sí mismos, ampliando su autoconcepto y ayudándoles a identificar sus limitaciones y posibilidades durante todo el proyecto; además se trabaja la resolución de conflictos entre todos, y aprenden a expresar y a identificar sus deseos, emociones, y vivencias propias y en los demás. Se contribuye también al descubrimiento del propio sexo a partir del reparto de los personajes de la película y su vestuario, y se reflexiona sobre los roles asociados a las diferencias de género, desempeñando modelos no estereotipados. Construyen su esquema corporal mediante la identificación de algunas partes.

En relación al área del *conocimiento del entorno*, la observación de elementos físicos y materiales presentes en la película para la elaboración de los decorados, hace que se descubran muchas propiedades y características del entorno. Durante todo este proyecto, estiman, cuentan, utilizan los números cardinales y ordinales, realizan correspondencias, seriaciones, detectan semejanzas, ordenaciones, clasificaciones, transformaciones aditivas, etc., desarrollando la lógica-matemática de forma significativa durante todo el proyecto. Conocen además la existencia de algunas profesiones y sus funciones propias de su cultura (actores, directores, maquilladores, etc.); durante la elaboración de nuestro estreno de cine, las criaturas descubren situaciones culturales como este tipo de eventos sociales, nuevos para ellos, que acercan aún más el conocimiento de nuestro entorno; se generará la cohesión de grupo a través del trabajo colaborativo de equipo; aceptarán y

descubrirán ideas distintas a las suyas. Estas experiencias de relación social ayudan a la asimilación de normas propias de su cultura y de la vida en sociedad.

3. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA

La evaluación será continua cada día, pero aunque siempre se está observando, debemos seleccionar momentos para hacerlo de forma sistemática. Utilizaremos medios como las anotaciones en el diario de clase de los hitos, anécdotas o conflictos que hayan surgido en las asambleas, durante los rincones, etc., para que esta información nos sirva en la evaluación, acostumbrando a los niños de que hay momentos en los que el adulto se para a tomar notas. Ajustaremos la evaluación a los distintos infantes y características personales de cada alumno.

La evaluación nos servirá para modificar nuestra respuesta educativa ofrecida, en función de los resultados de la evaluación. En ningún caso utilizaremos la evaluación para clasificar a los alumnos o alumnas, ni utilizaremos la evaluación para crear expectativas educativas negativas en vez de para ayudar al niño.

En cuanto al qué queremos evaluar, no pretendemos evaluarlo todo y la selección va a ser coherente con nuestro planteamiento educativo. Durante las asambleas siempre se tendrá preparado el diario de clase para apuntar los datos relevantes que van surgiendo mientras se produce. Lo que más nos interesa es conocer la secuencia de los aprendizajes, para que permita situar a cada niño en el punto en el que está para poder trabajar el siguiente escalón.

Evaluaremos el trabajo por rincones, primero observando sus gustos a través de su acceso, apuntándolo en una hoja de registro y anotando en el diario los avances observados. Se incluirá en el portafolio de cada alumno los trabajos realizados, anotaciones, avances, etc., sobre sus procesos evolutivos. De igual forma se establece este sistema en la evaluación en el trabajo por proyectos, pero en este caso observando las elecciones de los grupos de trabajo.

Todos los espacios en este supuesto se consideran educativos, así que tanto la hora del patio, como el desayuno, la comida, etc., son tiempos enfocados igualmente a la observación y evaluación de la conducta espontánea de los infantes en las distintas actividades.

Además del diario de clase, los portafolios individuales y las hojas de registro, utilizaremos también el vídeo como instrumento para una observación sosegada y

también las fotos, pues son útiles para recoger momentos y obras perecederas. Debemos tener en cuenta que estos métodos (fotos y vídeos) no sustituyen a la observación cotidiana y que son utilizados en momentos específicos.

También valoramos y tenemos en cuenta (como hemos mencionado durante las asambleas) las opiniones de los educandos. Esto les beneficia en la reflexión sobre la propia tarea. Las familias nos dan información sobre la continuidad o discontinuidad del comportamiento del educador, y las actitudes del niño en función de la actividad, sobre la vida del niño en el centro y fuera de él. Trimestralmente se realizarán informes para las familias, sobre la evaluación del alumnado de forma individual.

En nuestra autoevaluación tenemos presente momentos de reflexión sobre la práctica, con el resto del equipo educativo para ajustar las actividades, la organización del aula, las propias aptitudes y necesidades de los infantes. Al igual que en la evaluación del alumnado utilizaremos diferentes instrumentos para la recogida de información, como la rejilla de observación, observación sistemática externa, vídeos, encuestas, etc., reflejándose las consecuencias de la propia conducta, relaciones de los niños, relación adulto- niño, participación, conflictos y satisfacciones que se producen, la escucha, motivación, etc. Es necesario dejar por escrito la propia actuación ayudando así a sistematizar los datos y a reconsiderar las situaciones con cierta distancia.

4. CONCLUSIÓN

Una propuesta de aula de este tipo, para el docente implica un compromiso de trabajo a favor del alumnado. Pues tanto el trabajo por proyectos como el trabajo por rincones, se adapta a los propios ritmos que tiene cada infante y atiende a la diversidad que encontramos en las aulas.

Es necesario que la maestra tenga muy presente los principios psicopedagógicos aquí descritos, propios de una perspectiva socio-constructivista, para poder poner en práctica esta metodología. Como por ejemplo presentar la realidad de una forma interdisciplinar y globalizada, en donde las distintas disciplinas se interrelacionan para llegar a un conocimiento global sobre las cosas. Ya que esta forma es la manera que tienen los infantes de entender el mundo, pues entienden la realidad como un todo y no de una forma fraccionada o ya constituida. También debemos contemplar la educación de una manera abierta, social, cooperativa, comunitaria, etc., ya que aprendemos compartiendo reflexiones sobre las situaciones reales y cotidianas de nuestro entorno, y estas

reflexiones nos llevan al saber. Es decir, a partir de las relaciones sociales que establezcamos se puede reflexionar, y la reflexión nos lleva a conectar las ideas previas con los nuevos conocimientos, llevándonos de esta manera a un aprendizaje significativo.

Por último y como ya hemos mencionado, la enseñanza-aprendizaje debe estar adaptada a los ritmos y necesidades en cada etapa de desarrollo de los educandos, atendiendo a las individualidades y diversidad del aula.

El sistema educativo actual gira en torno al pensamiento tradicional sobre la educación, perpetuando una concepción de la educación inmovilista, caduca y nada adaptada a una sociedad cambiante.

Cuando hablamos de la enseñanza por proyectos o por rincones, esta perspectiva cambia radicalmente con respecto a la escuela tradicional, pues este planteamiento educativo atiende a las necesidades particulares de cada infante y se adapta a la forma espontánea que tienen los educandos de aprender.

En base a lo descrito, creo que el sistema educativo necesita un cambio en el pensamiento social y también a nivel político y económico, con respecto a la educación. Me refiero a que nuestros conocimientos, están condicionados a nuestro sistema económico y no está adaptada a los cambios que sufre nuestra sociedad. Pienso que por más reformas educativas que intenten imponer los distintos gobiernos, nuestro sistema educativo no se adaptará a la diversidad de las aulas. Es necesario que en este proceso participen en la toma de decisiones los profesionales de la educación, y propongan enseñanzas como las mencionadas en este trabajo para romper con la forma de la escuela tradicional hacia una nueva escuela más coherente con la forma de aprender de los niños y niñas.

El trabajo por proyectos y por rincones necesita de una buena organización del aula, de unos contenidos interesantes (propuestos por los niños o las niñas de clase, o planteados por la maestra), de evaluaciones formativas y educativas, etc., para adaptar la enseñanza a las necesidades, tanto de las alumnas como de los alumnos de nuestras aulas.

Es importante, que nosotros los profesionales de la educación, estemos en constante formación de nuevas formas educativas, que ofrezcan propuestas innovadoras en las aulas. Además es necesario estar al día en el uso de las nuevas tecnologías, como materiales indispensables de nuestra época actual contemporánea, durante el desarrollo de la práctica docente en el aula. El profesorado debe llevar a cabo la cooperación y el trabajo de grupo entre profesionales, llegar a consenso sobre los objetivos de

aprendizaje fundamentales, ser flexibles teniendo en cuenta los intereses y motivaciones del alumnado, llegar a acuerdos continuos en cuanto a las metodologías o los diseños educativos en su prácticas docentes, estar en formación permanente, etc. En definitiva, es necesario aprender en comunidad, ser abiertos en nuestra escucha y en nuestras observaciones como educadores, para poder adaptarnos a las necesidades de los infantes.

A través de la elaboración de este trabajo me he dado cuenta, de que se necesita mucho tiempo para reflexionar sobre una buena o adecuada organización de aula, de actividades, etc., que conecte con los principios pedagógicos que uno ha ido adquiriendo en su formación.

Por todo ello siento que es nuestra responsabilidad, tener en cuenta todas estas consideraciones ya que de nosotros depende ofrecer al niño o a la niña la oportunidad de construir un pensamiento reflexivo, libre, crítico y autónomo sobre la realidad que vivimos.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carbonell, Jaume (2001). *La aventura de innovar: El cambio en la escuela*. Madrid: Editorial Morata.
- Chamorro, M. C. (1992). *El aprendizaje significativo en matemáticas*. Madrid: Editorial Alhambra-Logman.
- Giner, G. Antonio Y Urios, G. Ramón (1990). Talleres y rincones. *Cuadernos de pedagogía*. Número 180.
- Ibáñez, S. Carmen (2010). *El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula*. Madrid: Ed. Muralla S.A.
- Kamii, C., Y Devries, R. (1985). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Madrid: Ed.Visor libros.
- Navarro. G, José I. Y Martín B., Carlos (Coords.) (2009). *Psicología de la educación para docentes*. Madrid: Pirámide.
- Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía. BOJA. Número 169 (2008).
- Paniagua, G. Y Palacios, J. (2005) *Educación Infantil. Respuesta Educativa a la diversidad*. Madrid: Alianza Editorial.

- René C, María (2009). Proyectos de trabajo y talleres en el nivel inicial: ¿Una articulación necesaria? En Pitluk, Laura (2009). *Proyectos y talleres: integrando ciencias, artes y juego*. Madrid: Ed. CEP Novedades Educativas.
- Trueba, Beatriz (1998). Pequeños proyectos. En Díez N., M^a Carmen (1998). *La oreja verde de la escuela*. Madrid: Ed. La torre.
- Vera, V. Bertha, L. (2000). El arte: factor determinante en el proceso educativo. *Revista Educar, Educación Artística*. Número 15. Recuperado de http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=3697

ANEXO
(Información complementaria y/o aclaratoria)

1. Relación entre los contenidos abordados y la secuencia de actividades, sobre lo trabajado en el proyecto de *¿Hacemos una película?*

CONTENIDOS ABORDADOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES
1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	(1, 2, 7, 9, 10) <u>Observación durante salida</u>
Bloq. I. Identidad personal, el cuerpo y los demás	(1, 2, 6, 7, 8, 10, 11) <u>Asambleas</u>
1. Construcción esquema corporal	(2, 6) <u>Búsqueda de información</u>
2. Expresión de sentimientos, emociones y vivencias propias y en los demás	<u>Visualización: "Bella y Bestia"</u>
3. Construcción de imagen positiva de sí mismos, conociendo limitaciones y capacidades	(7, 11) <u>Determinar partes de película</u>
4. Control de movimientos y el cuerpo	(7, 11) <u>Determinar personajes película</u>
Bloq. II. Vida cotidiana, autonomía y juego	<u>Storyboard (libro de dibujos)</u>
5. El juego simbólico para comprender el mundo y la realidad	(1, 6, 7, 9) a) Dibujar las escenas
6. Asumir responsabilidad de sus actos	b) Escribir N° de escenas según el orden de la historia
7. Intercambio de ideas y puntos de vista	(6, 7, 11) c) Ordenar la historia
8. Elaboración de normas	<u>Actores y actrices</u>
2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	(1, 3, 7, 11) a) Reparto de personajes
Bloq. I. Medio físico: elementos, relaciones y medidas	(6, 7, 11) b) Mural reparto personajes
a) <i>Objetos acciones y relaciones</i>	(6, 7) c) Memorizar texto
9. Observación, detección y descubrimiento de muchas propiedades y características del entorno	(1, 3, 5, 6, 7, 11) <u>Vestuario</u>
10. Observan y constatan las transformaciones de los elementos que cambian por nuestras acciones	(1, 3) <u>Maquillaje</u>
11. Reflexión de las acciones	(7) a) Dibujar
12. Uso funcional de objetos y elementos físicos con otras personas	(5, 6, 7, 10, 11, 12) b) Hacer pruebas maquillajes
	<u>Escenografías</u>
	(7, 9, 11) a) Determinar lugares película
	(7, 9, 11) b) Definir características lugares
	(6, 7, 9, 11) c) Diseño y representación de los espacios
	(6, 7, 9, 10, 11, 12) d) Creación de decorados
	(5, 6, 12) <u>Claqueta</u>
	(6, 10) a) Escribir N° escena y toma
	(6, 10) b) Escribir en ficha lo anterior
	(1, 3, 4, 5, 6, 7) <u>Ensayo con los actores y grabación</u>
	(3, 4, 5, 6) <u>Directores dicen ¡acción! y ¡corten!</u>
	(1, 3, 6, 7, 10, 11, 12) <u>Grabación de nuestra peli</u>
	(1, 3, 6, 7, 9, 10, 11) <u>Visionado de nuestra película</u>
	(3, 6, 7, 10, 11) a) Elegir tomas que nos gusten
	(1, 3, 6, 7, 10, 11, 12) <u>Montaje de película</u>
	(5) <u>Estreno de cine</u>
	(3, 10) a) creación de carteles e invitaciones
	(3, 6, 7, 10, 11) b) Elección del cartel e invitación que más nos guste
	(6, 7, 10) c) Creación de alfombra roja

CONTENIDOS ABORDADOS

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	(2, 3, 5, 10, 15, 16, 17)	<u>Observación durante salida</u>
Bloq. I. Medio físico: elementos, relaciones y medidas	(2, 3, 4, 8, 10, 17)	<u>Asambleas</u>
	(3, 4, 7, 10, 15)	<u>Búsqueda de información</u>
	(15)	<u>Visualización: "Bella y Bestia"</u>
<i>b) Elementos y relaciones. Representación matemática</i>	(2, 3, 6, 7, 10)	<u>Determinar partes de película</u>
	(2, 3, 5, 7, 10, 15)	<u>Determinar personajes película</u>
1. Reflexión sobre las consecuencias de sus acciones sobre los elementos	(15)	<u>Storyboard (libro de dibujos)</u>
2. Utilización de N° cardinales y ordinales	(4, 5, 7, 8, 10, 12, 13)	a) Dibujar las escenas
3. Procedimiento del conteo	(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)	b) Escribir N° de escenas según el orden de la historia
4. Detección de relaciones de semejanza	(1, 2, 3, 5, 6, 7, 10)	c) Ordenar la historia
5. Estimación de diferencias	(3, 6, 10)	<u>Actores y actrices</u>
6. Ordenación de colecciones y reflexión sobre ellas	(2, 3, 4, 5, 7, 10, 13)	a) Reparto de personajes
	(2, 3, 4, 5, 10, 7)	b) Mural reparto personajes
7. Descripción y verbalización de los datos recogidos de un objeto o situación	(2, 3, 4, 5, 7, 10, 15)	c) Memorizar texto
	(15)	<u>Vestuario</u>
8. Detección de regularidades de un determinado patrón	(4, 5, 7, 10, 12, 13)	<u>Maquillaje</u>
	(1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12)	a) Dibujar
9. Utilización del cuerpo como instrumento de medida	(2, 3, 4, 6)	b) Hacer pruebas maquillajes
	(3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 14)	<u>Escenografías</u>
10. Comparaciones directas	(2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12, 13)	a) Determinar lugares película
11. Intuición de noción temporal básico: duración	(1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 15)	b) Definir características lugares
	(15)	c) Diseño y representación de los espacios
12. Estimación de la situación de uno mismo y las relaciones espaciales entre ellos	(2, 3, 5, 6, 8)	d) Creación de decorados
	(2, 3, 4, 5, 6, 8, 10)	<u>Claqueta</u>
13. Representación de sus acciones en el espacio sobre un plano	(2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 15)	a) Escribir N° escena y toma
	(2, 8, 10, 15)	b) Escribir en ficha lo anterior
14. Exploración de algunos cuerpos geométricos	(1, 2, 3, 5, 7, 8, 10, 11, 14, 16)	<u>Ensayo con los actores y grabación</u>
	(4, 5, 10, 11, 12)	<u>Directores dicen ¡acción! y ¡corten!</u>
Bloq. III. Vida en sociedad y cultura	(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10)	<u>Grabación de nuestra peli</u>
15. Conocen algunas profesiones y sus funciones	(2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 14)	<u>Visionado de nuestra película</u>
16. Descubren situaciones culturales propias de nuestra cultura	(16)	a) Elegir tomas que nos gusten
	(6, 7, 9, 10, 12, 13, 14)	<u>Montaje de película</u>
17. Asimilación de normas propias de nuestra cultura y de la vida en sociedad	(1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10)	<u>Estreno de cine</u>
	(2, 5, 4, 8, 9, 10, 14)	a) creación de carteles e invitaciones
		b) Elección del cartel e invitación que más nos guste
		c) Creación de alfombra roja

CONTENIDOS ABORDADOS

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

3. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN		(3, 5, 8, 9)	<u>Observación durante salida</u>
Bloq. I. Lenguaje corporal		(3, 5, 7)	<u>Asambleas</u>
Bloq. II. Lenguaje verbal		(3, 5, 8, 9, 10)	<u>Búsqueda de información</u>
1.	Experimentación y descubrimiento de los gestos y el mov. como recurso para la expresión y la comunicación	(6, 8)	<u>Visualización: "Bella y Bestia"</u>
2.	Dramatización de personajes	(3, 5, 10)	<u>Determinar partes de película</u>
		(3, 5, 10)	<u>Determinar personajes película</u>
			<u>Storyboard (libro de dibujos)</u>
		(8, 9)	a) Dibujar las escenas
		(3)	b) Escribir N° de escenas según el orden de la historia
		(3, 5)	c) Ordenar la historia
3.	L. oral para relatar hechos, explorar conocimientos y expresar ideas y sentimientos		<u>Actores y actrices</u>
		(3, 5)	a) Reparto de personajes
		(8, 10)	b) Mural reparto personajes
4.	Uso variado del léxico, estructuración adecuada de las frases, entonación y pronunciación clara y adecuada	(3, 5, 8, 10)	c) Memorizar texto
		(3, 8, 9)	<u>Vestuario</u>
			<u>Maquillaje</u>
5.	Participación y escucha activa en situaciones comunicativas	(8, 9)	a) Dibujar
		(2, 3)	b) Hacer pruebas maquillajes
			<u>Escenografías</u>
6.	Interpretación de mensajes orales producidos por medios audiovisuales	(3, 5, 8)	a) Determinar lugares película
		(3, 5, 8)	b) Definir características lugares
7.	Asimilación de normas que rigen el intercambio lingüístico: atención y respeto, etc.	(8, 9)	c) Diseño y representación de los espacios
		(8)	d) Creación de decorados
			<u>Claqueta</u>
8.	Acercamiento de la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute	(5, 8, 10)	a) Escribir N° escena y toma
		(5, 8, 10)	b) Escribir en ficha lo anterior
		(1, 2, 3, 4, 5, 7)	<u>Ensayo con los actores y grabación</u>
		(1, 3, 4, 5, 6, 7)	<u>Directores dicen ¡acción! y ¡corten!</u>
9.	Diferenciación entre formas escritas y otras formas de expresión gráfica	(4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)	<u>Grabación de nuestra peli</u>
		(1, 6, 8)	<u>Visionado de nuestra película</u>
10.	Iniciación al conocimiento del código escrito, a través de las palabras y frases	(3, 5, 6, 8, 9, 10)	a) Elegir tomas que nos gusten
		(3, 5, 6, 8, 9)	<u>Montaje de película</u>
			<u>Estreno de cine</u>
		(8, 10)	a) creación de carteles e invitaciones
		(2, 5)	b) Elección del cartel e invitación que más nos guste
			c) Creación de alfombra roja

CONTENIDOS ABORDADOS

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

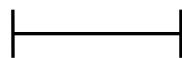
3. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN		<u>Observación durante salida</u> <u>Asambleas</u> <u>Búsqueda de información</u>
Bloq. III. Lenguaje artístico: musical y plástico		<u>Visualización: “Bella y Bestia”</u> <u>Determinar partes de película</u> <u>Determinar personajes película</u>
<i>a) Lenguaje musical</i>		(7) <u>Storyboard (libro de dibujos)</u>
1. Exploración de los sonidos de la voz, del propio cuerpo, de los objetos cotidianos y los sonidos musicales	(4, 5, 6)	a) Dibujar las escenas b) Escribir N° de escenas según el orden de la historia c) Ordenar la historia
<i>b) Lenguaje plástico</i>		<u>Actores y actrices</u>
2. Descubrimiento y utilización de diferentes materiales y técnicas del lenguaje plástico	(2, 3)	a) Reparto de personajes b) Mural reparto personajes c) Memorizar texto
3. Expresión de sentimientos, ideas y fantasías a través del dibujo y las producciones plásticas realizadas con distintos materiales	(2, 3, 7) (7)	<u>Vestuario</u> <u>Maquillaje</u> a) Dibujar b) Hacer pruebas maquillajes
Bloq. IV. Lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y comunicación		(7) <u>Escenografías</u> a) Determinar lugares película b) Definir características lugares c) Diseño y representación de los espacios
4. Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación	(2, 3) (2, 3)	d) Creación de decorados (1, 7) <u>Claqueta</u>
5. Distinción progresiva entre realidad y representación audiovisual		a) Escribir N° escena y toma b) Escribir en ficha lo anterior
6. Acercamiento de producciones audiovisuales y valoración crítica	(1, 7) (1, 7)	<u>Ensayo con los actores y grabación</u> <u>Directores dicen ¡acción! y ¡corten!</u>
7. Acercamiento al mundo contemporáneo, creando su propio producto artístico	(2, 3, 5, 7) (4, 5, 6)	<u>Grabación de nuestra peli</u> <u>Visionado de nuestra película</u> a) Elegir tomas que nos gusten
	(7)	<u>Montaje de película</u>
		<u>Estreno de cine</u>
	(2, 3, 7)	a) creación de carteles e invitaciones
	(7)	b) Elección del cartel e invitación que más nos guste
	(2, 3, 7)	c) Creación de alfombra roja

2. Plano del aula.


Leyenda:

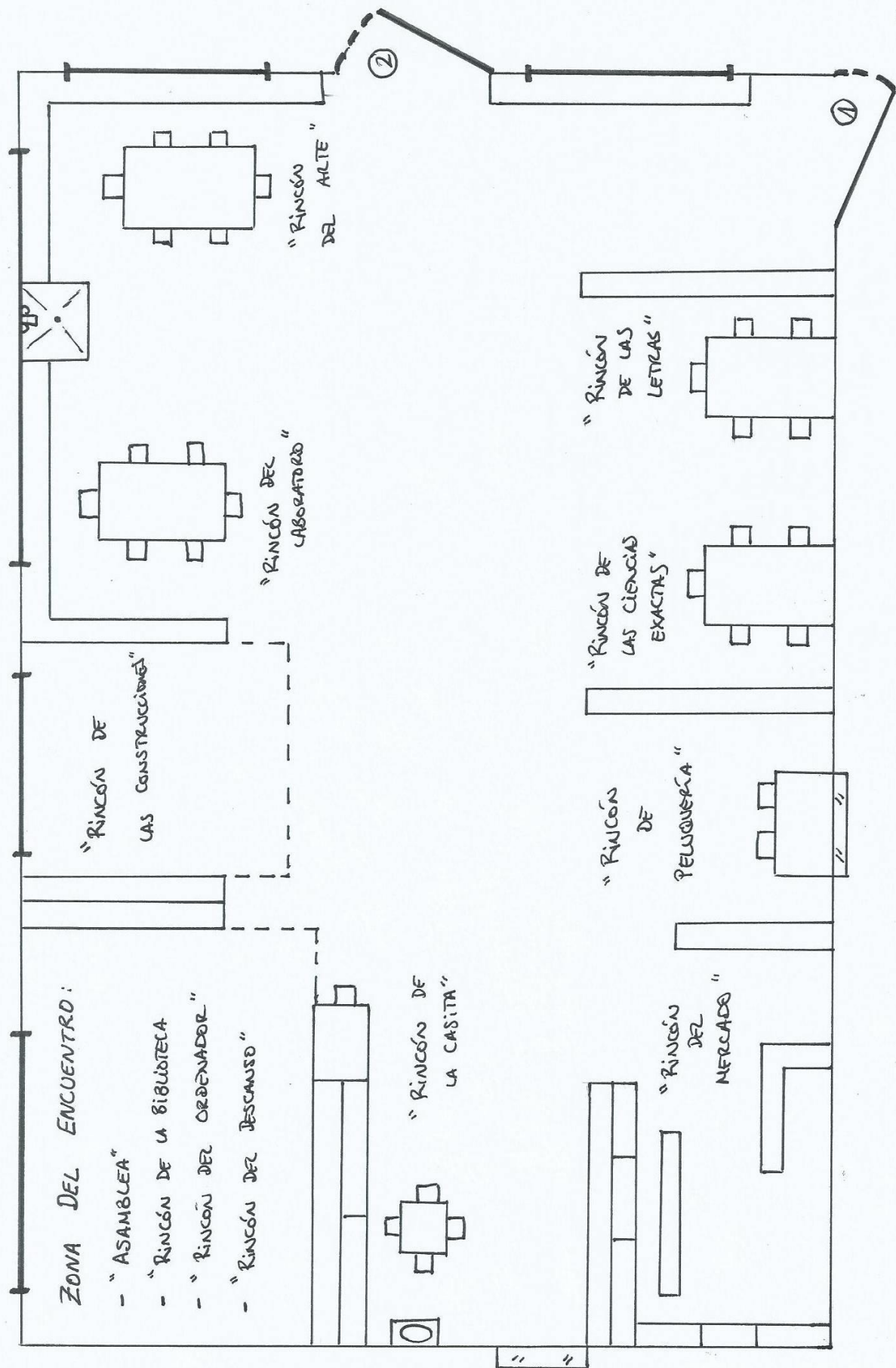
① **Entrada al aula**

② **Salida al patio**

 **Ventana**

 **Espejo**

 **Suelo de madera**



3. Plano del Patio: “Rincón de la naturaleza”

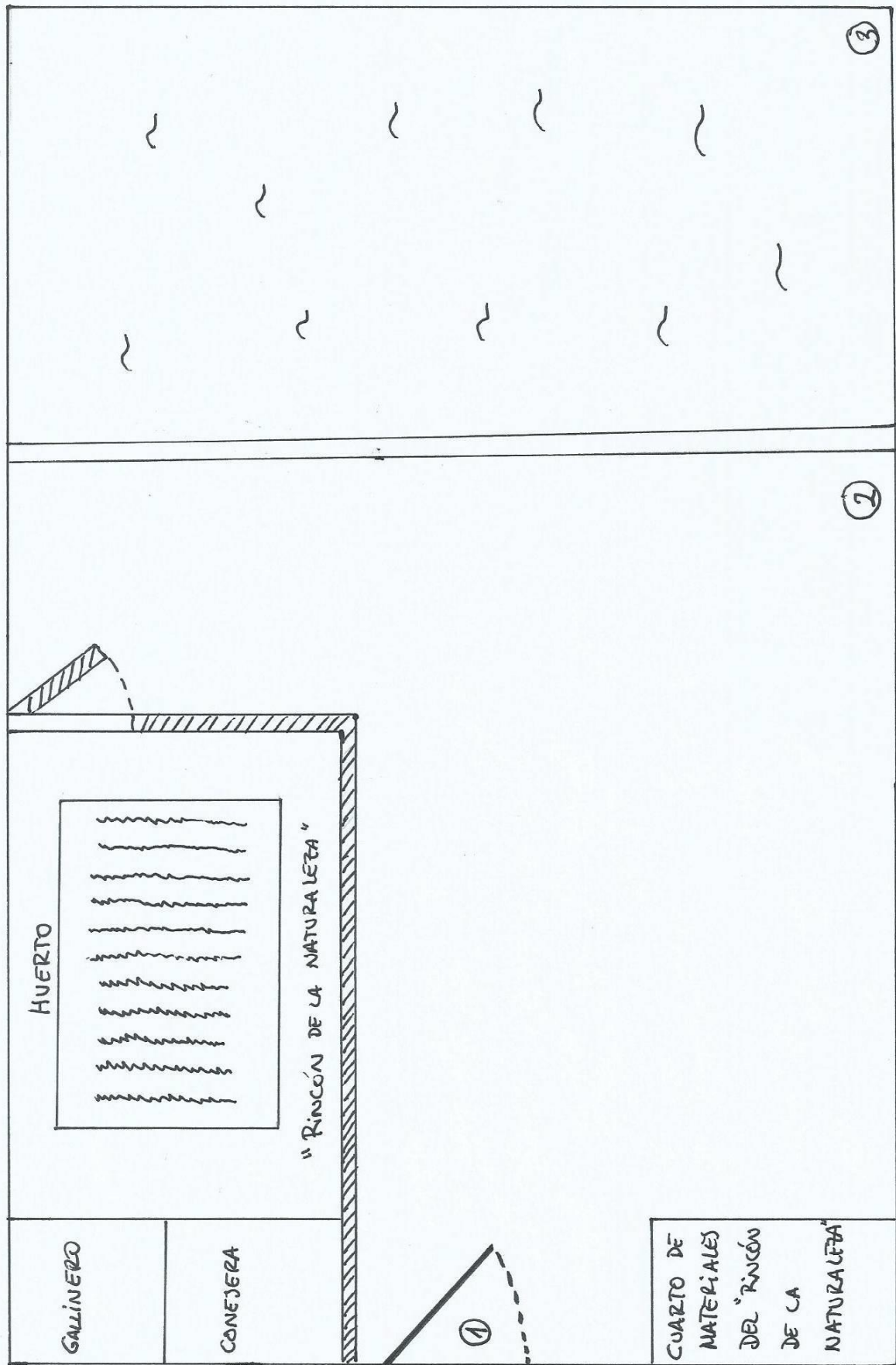
Leyenda:

① **Entrada al patio desde el aula**

② **Suelo de piedra**

③ **Arenero.** En este espacio se encuentran los siguientes materiales:

- Casa tobogán.
- Conjunto modular de redes.
- Neumáticos cortados pegados al suelo.
- Neumáticos para meterse dentro.
- Cubos, palas, rastrillos.
- Excavadoras, camiones y hormigoneras de juguete.

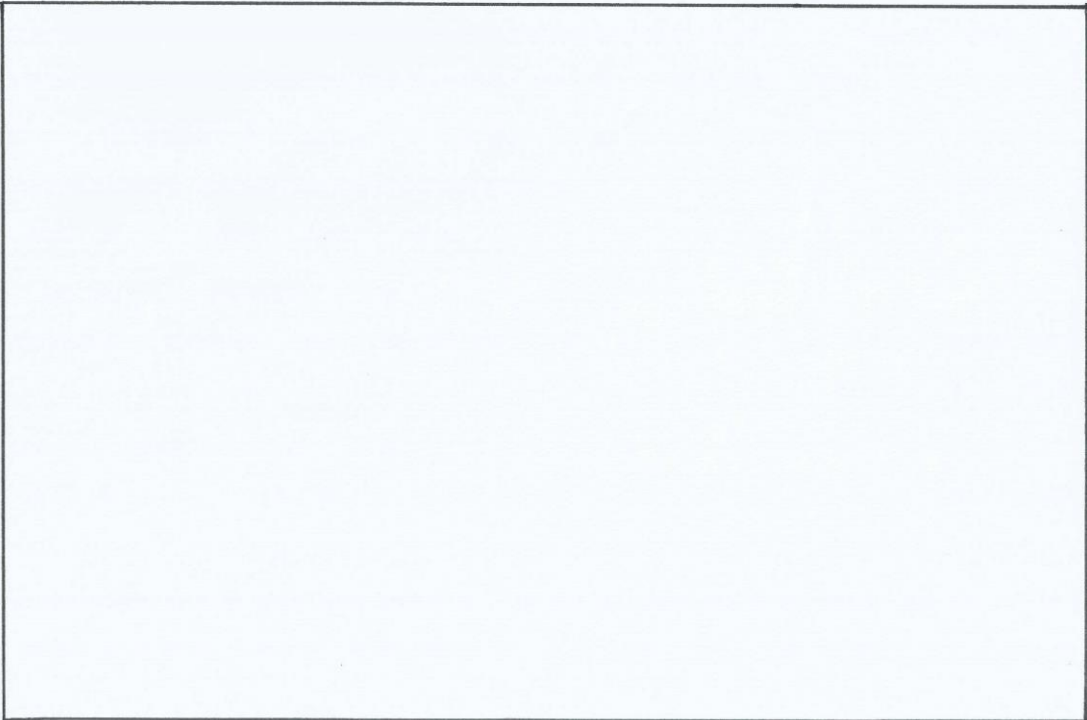


4. Horario semanal.

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:30	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
9:30-10:30	Trabajo por proyectos	Motricidad	Trabajo por proyectos	Motricidad	Trabajo por proyectos
10:30-11:00	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
11:00-12:00	P	A	T	I	O
12:00-12:30	Relajación	Relajación	Relajación	Relajación	Relajación
12:30-13:30	Rincones	Rincones	Motricidad	Rincones	Motricidad
13:30-14:00	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea

5. Actividad para realizar el Storyboard (libro de imágenes de la película). Se presentará al alumnado en formato A4.

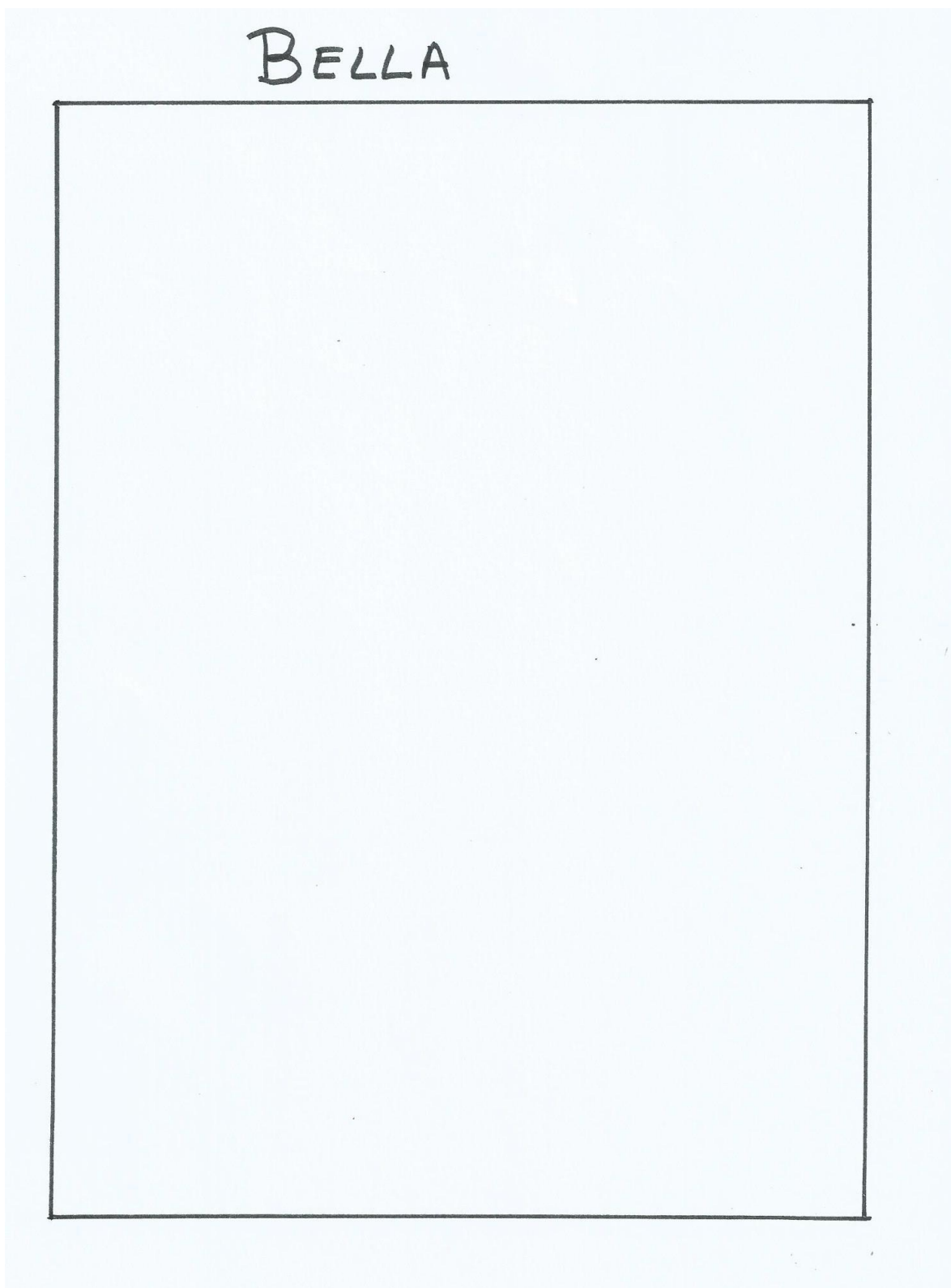
" BELLA SE PIERDE POR EL BOSQUE "



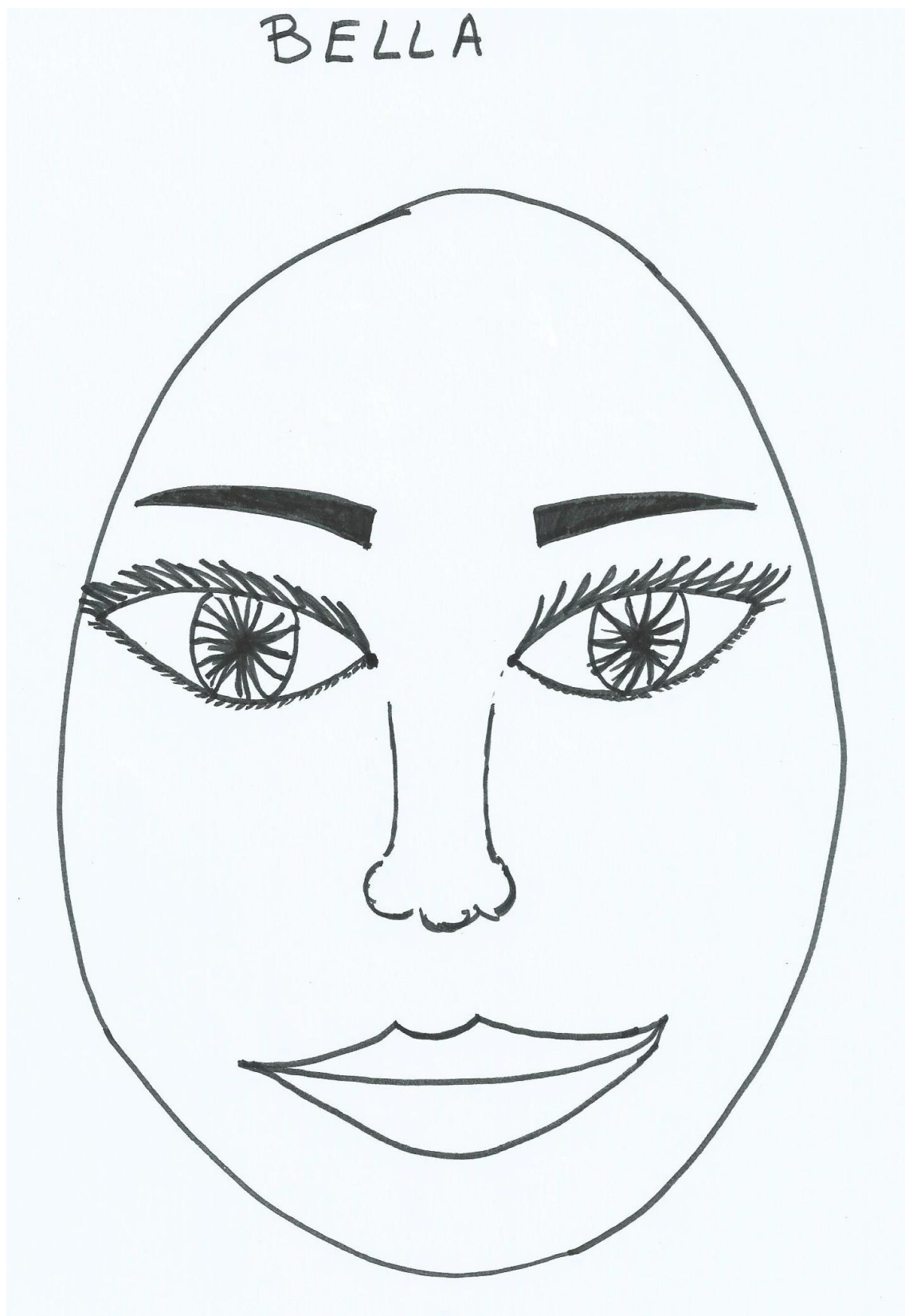
ESCENA

1

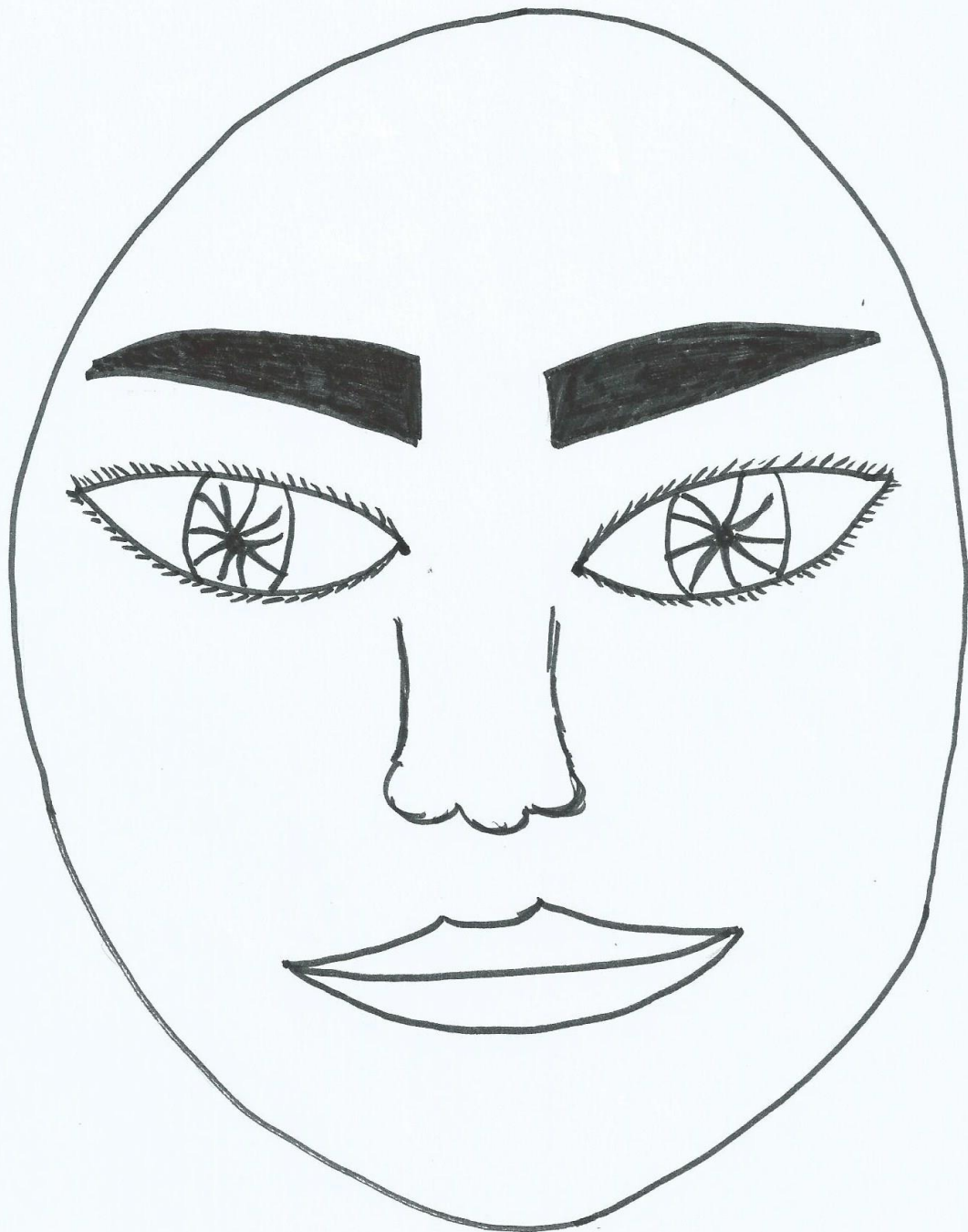
6. Actividad para representar el vestuario de los personajes de la película. Presentación de esta ficha en formato A4.



7. Actividad para representar el maquillaje de los actores y actrices de la película.
Presentación de esta ficha en formato A4.









BESTIA



8. Demostración de cómo se utilizará la claqueta durante el rodaje de la película. Irán cambiando los números de cada escena y de cada toma según corresponda con tiza.



9. Escaleta de las tomas rodadas en la película, en donde el alumnado que desempeñe esta función, escribirá los números de las escenas y de las tomas de cada grabación. Selección posterior (con pegatinas de colores) de las tomas buenas que nos sirvan para el montaje de esta historia (rojo: toma mala; verde: toma buena).

<u>“La Bella y la Bestia”</u>		
ESCENA <u> 1 </u>	TOMA <u> 1 </u>	
ESCENA <u> 1 </u>	TOMA <u> 2 </u>	
ESCENA <u> 2 </u>	TOMA <u> 1 </u>	
ESCENA <u> 3 </u>	TOMA <u> 1 </u>	
ESCENA <u> 3 </u>	TOMA <u> 2 </u>	
ESCENA <u> 4 </u>	TOMA <u> 1 </u>	
ESCENA <u> 5 </u>	TOMA <u> 1 </u>	